NATIVE INSTRUMENTS

TRAKTOR SCRATCH

Benutzerhandbuch

Der Inhalt dieses Dokuments kann sich unangekündigt ändern und stellt keine Verpflichtung seitens der NATIVE INSTRUMENTS GmbH dar. Die in diesem Dokument beschriebene Software wird unter einer Lizenzvereinbarung zur Verfügung gestellt und darf nicht kopiert werden. Ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung der NATIVE INSTRUMENTS GmbH, im Folgenden als NATIVE INSTRUMENTS bezeichnet, darf kein Teil dieses Handbuchs in irgendeiner Form kopiert, übertragen oder anderweitig reproduziert werden. Alle Produkt- und Firmennamen sind Warenzeichen ihrer jeweiligen Eigentümer.

Desweiteren bedeutet die Tatsache, dass Sie diesen Text lesen, dass Sie der Besitzer einer legalen Version sind und nicht einer illegalen Raubkopie. Nur aufgrund Ihrer Loyalität und Ehrlichkeit kann die NATIVE INSTRUMENTS auch in Zukunft innovative Audio-Software entwickeln. Wir bedanken uns im Namen der gesamten Belegschaft.

Der Autor dieses Handbuchs: Irmgard Bauer, Friedemann Becker, Jan Hennig, David Tinning - other valuable input from: Phil Lewis, Hobbes, Quartz, AudioRapture and all TRAKTOR Forum Users!

Besonderer Dank gebührt dem Beta-Test-Team, das uns nicht nur eine unschätzbare Hilfe beim Aufspüren von Fehlern war, sondern mit seinen Vorschlägen ein besseres Produkt entstehen lassen hat.

© NATIVE INSTRUMENTS GmbH, 2007. Alle Rechte vorbehalten.

Deutschland
NATIVE INSTRUMENTS GmbH
Schlesische Str. 28
D-10997 Berlin
Germany
info@native-instruments.de
www.native-instruments.de

USA
NATIVE INSTRUMENTS North America, Inc.
5631 Hollywood Boulevard
Los Angeles, CA 90028
USA
sales@native-instruments.com
www.native-instruments.com

Inhalt

1. Installation der AUDIO 8 DJ und der TRAKTOR Scratch Software..... 7
1.1 Installieren der AUDIO 8 DJ Treiber unter Mac OS X..... 7
1.2 Installation von TRAKTOR Scratch unter Mac OS X..... 8
1.3 Installation der AUDIO 8 DJ unter Windows..... 9
1.4 Installation von TRAKTOR Scratch unter Windows.....10
2. Hardware Setup.....12
2.1 Multicore Kabel.....12
2.2 Detaillierte Anleitung zum Verbinden Ihrer Plattenspieler mit den Multicore Kabeln.....14
2.3 Detaillierte Anleitung zum Verbinden Ihrer CD-Spieler mit den Multicore Kabeln.....15
3. Erste Schritte mit TRAKTOR Scratch 17
3.1 Starten der Software.....17
3.2 Registrierung und Produktautorisierung.....17
3.3 Überprüfen der Verbindung zur AUDIO 8 DJ.....18
3.4 Testen der Outputs der AUDIO 8 DJ mit einem Demo Track 18
3.5 Testen der Inputs der AUDIO 8 DJ mit Kontrollvinyl oder Kontroll-CDs.....19
3.6 Einen Track mit Vinyl- oder CD-Kontrolle abspielen 21
3.7 Interner, Relativer und Absoluter Abspielmodus..... 22
3.8 Die Zonen der Kontrollschallplatte..... 23
3.9 Die Zonen der Kontroll-CD..... 23
3.10 Testen Sie Ihre eigene Musik.....24
4. Die Informationen des Scratch Panel 25
4.1 Der Kalibrierungsprozess.....25
4.2 Markierungsansicht 28
5. Mehr über die AUDIO 8 DJ..... 29
5.1 Rückansicht und Verbindungen 29
5.2 Vorderansicht und Verbindungen 30
5.3 Weitere Setups.....31
5.4 Status LEDs 34
5.5 Control Panel (Bedienfeld)..... 35
5.6 Audio Statistics (Audio Statistik) 36
5.7 Technische Einzelheiten 36
6. Beatport™ - Online Dance Music Store ™ 38
7. Die Benutzeroberfläche von TRAKTOR Scratch..... 40
7.1 Bezeichnungen 40
7.2 Knopf- und Fader-Kontrolle..... 44
7.3 Anpassen des Aussehens von TRAKTOR Scratch.....47

8. Bedienung des Track Browsers 53
8.1 Vorbereiten des Sets 53
8.2 Nach Tracks suchen 57
8.3 Bearbeiten von Tracks 63
8.4 Arbeiten mit Collection und Playlists 69
9. Backup und Transfer Ihrer Collection 76
9.1 TRAKTOR Dateiformate und der TRAKTOR Ordner 76
9.2 Komplettes Backup 76
9.3 Automatisches Backup (Sicherheits Backup) 77
10. Kontrolle der Decks 78
10.1 Generelles Deck Verhalten 78
10.2 Einfache Cue Punkte 84
10.3 Cue Punkte mit speziellen Funktionen 86
10.4 Erstellen und Gebrauch von Beatgrids 86
10.5 Details Pages und Panels 92
11. Weiterführende Wiedergabefunktionen 95
11.1 BeatJump 95
11.2 Deck duplizieren 96
11.3 Loops 97
12 Effekte 99
12.1 Effekt-Signalwege 99
12.2 Verfügbare Insert Effekte 100
12.3 Verfügbare Send Effekte 102
13. Recording (Aufnahme) 107
13.1 Was ist Audio Recording? 107
14. MIDI und Hotkeys 110
14.1 TRAKTOR mit MIDI und Hotkeys kontrollieren 110
14.2 Tastatur Hotkeys 110
14.3 MIDI Hotkeys 111
14.4 Verwaltung Ihrer MIDI- und Hotkey-Dateien 112
15. Preferences 118
15.1 Audio Setup 118
15.2 Deck Preferences (Deck Voreinstellungen) 119
15.3 Browser Preferences (Browser Voreinstelllungen) 121
15.4 Recording (Aufnahme) 123
15.5 Hotkey and MIDI Setup (Hotkey und MIDI Einstellungen) 123
15.6 Appearance (Erscheinungsbild) 124
16. Tipps & Tricks 126
16.1 Rückwärts spielen 126
16.2 Organisation der Playlisten 126
16.3 Gebrauch des Beatmashers in musikalischen Werten 127

16.4 Abkleben der Kontrollschallplatte 127
16.5 Flugzeugmodus 130
17. Fehlersuche 131
17.1 Was ist Latenz? 131
17.2 Hardware Fehlersuche 133
17.3 Wie überprüft man, ob der Treiber korrekt installiert wurde? 134
17.4 Wie man Brummschleifen vermeidet 136
17.5 Verwendung der AUDIO 8 DJ mit einem Laptop 137
17.6 TRAKTOR Scratch startet nicht (oder stürzt beim Starten ab) 138
17.7 Tracks werden geladen, aber nicht wiedergegeben! 139
17.8 Die Decks spielen, der Master Level blinkt, aber es gibt keinen Sound! 140
17.9 Knallen, Klicken und/ oder Verzerrungen im Audio! Prüfen Sie Ihre Systemspezifikationen 141
17.10 Die Wellenformen (oder andere grafische Elemente) stottern oder bleiben stehen! 143
17.11 Ich bekomme keine Antwort von meinem MIDI-Controller 143
18. Optimierung Ihres Computers 145
18.1 Macintosh Optimierung 145
18.2 Windows Optimierung 146
19. Hilfe bekommen 148
19.1 Knowledge Base / Readme / Online Support 148
19.2 Forum 148
19.3 Updates 149
20. Hotkeys (Tastaturkürzel) 150
Index 152

Liebe Kundin, lieber Kunde,

Wir bedanken uns bei Ihnen für den Erwerb von TRAKTOR Scratch und für Ihr Vertrauen in die Qualität von NATIVE INSTRUMENTS Produkten.

TRAKTOR Scratch ist ein integriertes Software- und Hardware-System für DJs, das aus verschiedenen Komponenten besteht:

- AUDIO 8 DJ, Ihre neue, professionelle 8-In/ 8-Out USB 2.0 Audioschnittstelle
- Kontroll-Vinylscheiben und Kontroll-CDs
- Multicore Audiokabel, um Ihre Plattenspieler (CD-Spieler) mit der AUDIO 8 DJ und dem Mixer zu verbinden
- TRAKTOR Scratch, die Software, die all diese Einzelteile zu Ihrem digitalen Musikarchiv verbindet

Jahre der Erfahrung auf dem Gebiet der Vinylkontrolle für digitale Musik und die schnelle AUDIO 8 DJ Schnittstelle haben es uns erlaubt, ein erstaunlich straffes System zu erschaffen, das sich wirklich wie ein *Native Instrument* anfühlt.

Unser Dank geht an die Väter der Idee der digitalen Vinylkontrolle und an die Menschen, die das System auf dieses Qualitätslevel gebracht haben!

Viel Spass!

NATIVE INSTRUMENTS

1. Installation der AUDIO 8 DJ und der TRAKTOR Scratch Software

TRAKTOR Scratch ist ein integriertes Hardware- und Software-System. Bitte installieren Sie die Komponenten dieses Systems in der angegebenen Reihenfolge.

Die korrekte Reihenfolge der Installation ist:

- Installieren der AUDIO 8 DJ Treiber (Software)
- Verbinden der AUDIO 8 DJ Hardware
- Installieren der TRAKTOR Scratch Software
- Autorisieren von TRAKTOR Scratch

Verbinden Sie die Audioschnittstelle nicht mit dem Computer, bevor die Installationsroutine Sie dazu auffordert, da Ihr System sonst u.U. die falschen Treiber installiert.

1.1 Installieren der AUDIO 8 DJ Treiber unter Mac OS X

Installation der AUDIO 8 DJ

Legen Sie die Installations-CD in das CD-ROM Laufwerk Ihres Computers ein.

Führen Sie einen Doppelklick auf das TRAKTOR CD-Logo aus, um den Inhalt der CD aufzurufen.

Führen Sie einen Doppelklick auf das AUDIO 8 DJ Driver (Treiber) Installationsprogramm aus.

Zu Beginn der Installation sehen Sie ein Startbild.Wenn Sie auf **Continue (Fortfahren)** klicken, öffnet sich ein Dialog, in dem Sie die Art der Installation als auch den Zielordner festlegen können.

Der Standardinstallationspfad ist der Ordner *Applications/Audio 8 DJ Driver*.

Bitte folgen Sie den weiteren Bildschirmanweisungen.

Hinweis: Sie können die AUDIO 8 DJ nicht an einem USB 1.1 Anschluss installieren - ein USB 2.0 Anschluss ist zwingend nötig.

Deinstallation der AUDIO 8 DJ

Um die AUDIO 8 DJ Treiber von Ihrem Computer zu entfernen, verfahren Sie wie folgt:

- Löschen Sie den Ordner *Applications/AUDIO 8 DJ Driver*.
- Löschen Sie die Datei **TraktorScratch.plist** in *Root/Library/Preferences*.
- Löschen Sie die Datei **TraktorScratch.plist** in *User/Library/Preferences.*

Leeren Sie danach den Papierkorb, um das Programm komplett zu entfernen.

Hinweis: Bitte lesen Sie immer die **Readme**-Datei auf der Installations-CD, da sie Informationen enthalten kann, die im gedruckten Handbuch noch nicht verfügbar waren.

1.2 Installation von TRAKTOR Scratch unter Mac OS X

Systemvoraussetzungen

Um die TRAKTOR Scratch Software auf einem Macintosh Computer zu benutzen, muss Ihr System die folgenden Anforderungen erfüllen:

- G4 1.4 GHz, Mac OS 10.4.8 or Intel® Core™ Duo Familie, 512 MB RAM
- USB 2.0 Schnittstelle

Installation von TRAKTOR Scratch

Legen Sie die Installations-CD in das CD-ROM Laufwerk Ihres Computers ein.

Führen Sie einen Doppelklick auf das TRAKTOR CD-Logo aus, um den Inhalt der CD aufzurufen.

Führen Sie einen Doppeklick auf das TRAKTOR Installationsprogramm aus.

Zu Beginn der Installation sehen Sie ein Startbild.Wenn Sie auf **Continue (Fortfahren)** klicken, öffnet sich ein Dialog, in dem Sie die Art der Installation als auch den Zielordner festlegen können.

Der Standardinstallationspfad ist der Ordner *Applications/Traktor Scratch*.

Bitte folgen Sie den weiteren Bildschirmanweisungen.

Deinstallation von TRAKTOR Scratch

Um TRAKTOR Scratch von Ihrem Computer zu entfernen, verfahren Sie wie folgt:

- Löschen Sie den Ordner *Applications/Traktor Scratch.*
- Löschen Sie die Datei **TraktorScratch.plist** in *Root/Library/Preferences*.
- Löschen Sie die Datei **TraktorScratch.plist** in *User/Library/Preferences.*

Leeren Sie danach den Papierkorb, um das Programm komplett zu entfernen.

Hinweis: Bitte lesen Sie immer die **Readme**-Datei auf der Installations-CD, da sie Informationen enthalten kann, die im gedruckten Handbuch noch nicht verfügbar waren.

1.3 Installation der AUDIO 8 DJ unter Windows

Installation der AUDIO 8 DJ

- Legen Sie die Installations-CD in das CD-ROM Laufwerk Ihres Computers ein.
- Benutzen Sie den Windows-Explorer, um den Inhalt der CD aufzurufen.
- Starten Sie die Installation, indem Sie einen Doppelklick auf die Datei **Audio 8 DJ Driver Setup.exe** ausführen.
- Bitte folgen Sie den weiteren Bildschirmanweisungen.

Das Setup-Programm führt Sie nun durch den Installationsprozess.Die Software schlägt Ihnen *C:\Programme\Native Instruments\Audio 8 DJ Driver* als Zielordner vor.Sie können auf Wunsch auch einen anderen Zielordner wählen.

Hinweis: Sie können die AUDIO 8 DJ nicht an einem USB 1.1 Anschluss installieren - ein USB 2.0 Anschluss ist zwingend nötig.

Deinstallation der AUDIO 8 DJ

Um die AUDIO 8 DJ Treiber von Ihrem Computer zu entfernen, verfahren Sie wie folgt:

- Öffnen Sie den Ordner *C:\Programme\NATIVE INSTRUMENTS\Audio 8 DJ Driver*.
- Führen Sie einen Doppelklick auf das Programm **Unwise** aus, um mit der Deinstallation zu beginnen.
- Wählen Sie aus dem folgenden Dialog **Automatic (Automatisch)**.

Hinweis: Bitte lesen Sie immer die *Readme*-Datei auf der Installations-CD, da sie Informationen enthalten kann, die im gedruckten Handbuch noch nicht verfügbar waren.

1.4 Installation von TRAKTOR Scratch unter Windows

Systemvoraussetzungen

Um die TRAKTOR Scratch Software auf einem PC zu benutzen, muss Ihr System die folgenden Anforderungen erfüllen:

- Pentium/ Athlon 1.4 GHz, Windows XP Service Pack 2, 512 MB RAM
- USB 2.0 Schnittstelle

Installation von TRAKTOR Scratch

- Legen Sie die Installations-CD in das CD-ROM Laufwerk Ihres Computers ein.
- Benutzen Sie den Windows-Explorer, um den Inhalt der CD aufzurufen.
- Starten Sie die Installation, indem Sie einen Doppelklick auf die Datei **Setup.exe** ausführen.
- Bitte folgen Sie den weiteren Bildschirmanweisungen.

Das Setup-Programm wird Sie durch den Installationsprozess führen.

Deinstallation von TRAKTOR Scratch

Um TRAKTOR Scratch von Ihrem Computer zu entfernen, verfahren Sie wie folgt:

- Öffnen Sie den Ordner *C:\Programme\NATIVE INSTRUMENTS\Traktor Scratch*.
- Führen Sie einen Doppelklick auf das Programm **Unwise** aus, um mit der Deinstallation zu beginnen.
- Wählen Sie aus dem folgenden Dialog **Automatic (Automatisch)**.

Hinweis: Bitte lesen Sie immer die *Readme*-Datei auf der Installations-CD, da sie Informationen enthalten kann, die im gedruckten Handbuch noch nicht verfügbar waren.

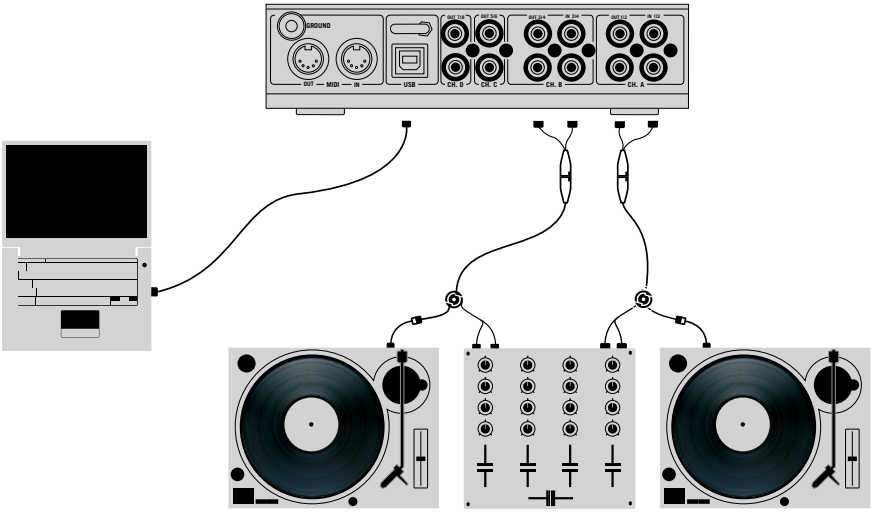
---

2. Hardware Setup

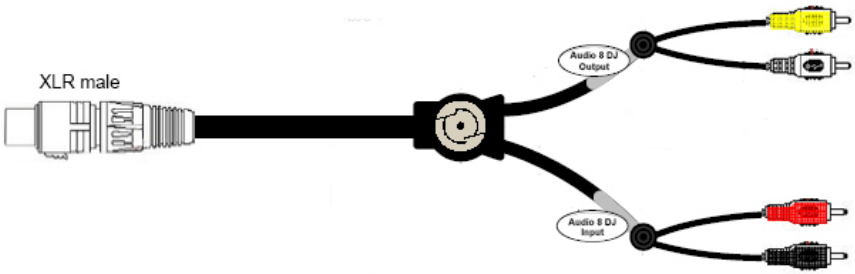
2.1 Multicore Kabel

TRAKTOR Scratch geht einen Schritt weiter als alle aktuellen digitalen Vinylsysteme, indem es einen innovativen Weg anbietet, Ihre Audioschnittstelle mit den Plattenspielern (CD-Spielern) zu verbinden.Die **Multicore** Kabel, die in Ihrem Paket mitgeliefert wurden, vereinen die folgenden Funktionalitäten zu einer einzigartigen Lösung:

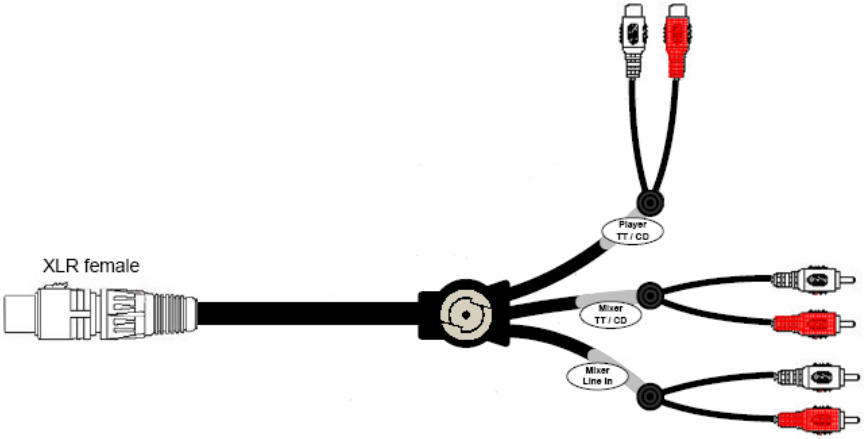
- Verbinden der Plattenspieler (CD-Spieler) mit den Eingängen der AUDIO 8 DJ.
- Verbinden der Ausgänge der AUDIO 8 DJ mit dem Mixer
- Verbinden der Plattenspieler (CD-Spieler) mit dem Mixer, um "normales" Vinyl abspielen zu können
- Die farblich gekennzeichneten Multi-Pin XLR-Stecker machen falsches Verkabeln unmöglich und erlauben eine Verbindung mit zwei Klicks, um zwischen zwei DJs zu wechseln
- Lange Kabel ermöglichen es, die AUDIO 8 DJ auf jede Seite der Plattenspieler (CD-Spieler) zu stellen



Standardverbindung mit Plattenspielern



Der männliche Teil jedes **Multicore** Kabels (der XLR-Stecker mit Pins) hat vier farbige Cinch-Stecker. Jedes Kabel gehört zu einem Deck - die roten und schwarzen Stecker liefern das **Kontrollsignal** an die Audioschnittstelle, während die weissen und gelben Stecker Audio von den TRAKTOR Scratch Decks aufnehmen.



Der weibliche Teil jedes **Multicore** Kabels hat sechs Cinch-Stecker: 2 weibliche und 4 männliche.Jedes Kabel gehört zu einem **Deck** und nimmt jeweils das **Kontrollsignal** des Platten- oder CD-Spielers über die roten und weissen Stecker mit dem Namen **Player (TT/CD)** auf.Das Signal wird nun aufgespalten: ein Teil geht über die XLR-Verbindung in die AUDIO 8 DJ und ein Teil geht durch die männlichen Cinch-Kabel mit dem Namen **Mixer (TT/CD)** in den Mixer.Gleichzeitig wird durch das zweite Paar männlicher Cinch-Stecker mit dem Namen **Mixer (Line In)** Audio aus TRAKTOR Scratch in den Line Eingang des Mixers geliefert.

Die Kabel sind dazu geeignet, vorinstalliert zu werden, da sie die Plattenspieler (CD-Spieler) mit dem Mixer verbunden lassen und sie für DJs, die herkömmliches Vinyl (CDs) spielen, voll funktionsfähig lassen. Um die Kabel in ein bestehendes Setup zu integrieren, stöpseln Sie die Platten- oder CD-Spieler einzeln vom Mixer ab und verbinden Sie diese mit den weiblichen Cinch-Steckern, dann stecken Sie die Cinch-Stecker mit dem Namen **Mixer TT/CD** in die gerade abgestöpselten Eingänge des Mixers. Prüfen Sie, ob die Plattenspieler (CD-Spieler) nach dem Einschleifen des Kabels immer noch auf der selben Seite des Mixers gehört werden.

2.2 Detaillierte Anleitung zum Verbinden Ihrer Plattenspieler mit den Multicore Kabeln

Verbinden der Multicore Kabel mit der AUDIO 8 DJ

- Nehmen Sie den männlichen Teil des ersten **Multicore** Kabels mit den vier farblich verschiedenen Cinch-Steckern.
- Verbinden Sie die vier Cinch-Stecker mit den ensprechend farbigen Buchsen des mit **Ch. A** gekennzeichneten Bereichs der AUDIO 8 DJ. Das entpricht der Verbindung des Cinch-Paares **AUDIO 8 DJ Output** mit **Out 1|2** Ihrer AUDIO 8 DJ, sowie der Verbindung des Cinch-Paares **AUDIO 8 DJ Input** mit dem **Input 1|2** der AUDIO 8 DJ.
- Nehmen Sie den männlichen Teil des zweiten **Multicore** Kabels mit den vier farblich verschiedenen Cinch-Steckern.
- Verbinden Sie die vier Cinch-Stecker mit den ensprechend farbigen Buchsen des mit **Ch. B** gekennzeichneten Bereichs der AUDIO 8 DJ. Das entpricht der Verbindung des Cinch-Paares **AUDIO 8 DJ Output** mit **Out 3|4** Ihrer AUDIO 8 DJ, sowie der Verbindung des Cinch-Paares **AUDIO 8 DJ Input** mit dem **Input 3|4** der AUDIO 8 DJ.

Verbinden der Multicore Kabel mit Ihren Plattenspielern und Ihrem Mixer

- Nehmen Sie den weiblichen Teil des ersten **Multicore** Kabels mit den sechs Cinch-Steckern - 4 männlichen und 2 weiblichen.
- Stecken Sie den linken Plattenspieler (**Deck A**) in die beiden weiblichen Cinch-Stecker mit dem Namen **Player TT/ CD**.
- Stecken Sie die zwei Cinch-Stecker mit dem Namen **Mixer TT/ CD** in die **Phono Inputs** von Deck A (linker Plattenspieler) Ihres Hardware Mixers.

- Stecken Sie die zwei Cinch-Kabel mit dem Namen **Mixer Line/ In** in die **Line Inputs** von Deck A (linker Plattenspieler) Ihres Hardware Mixers.
- Nehmen Sie den weiblichen Teil des zweiten **Multicore** Kabels mit den sechs Cinch-Steckern - 4 männlichen und 2 weiblichen.
- Stecken Sie den rechten Plattenspieler (**Deck B**) in die beiden weiblichen Cinch-Stecker mit dem Namen **Player TT/ CD**.
- Stecken Sie die zwei Cinch-Stecker mit dem Namen **Mixer TT/ CD** in die **Phono Inputs** von Deck B (rechter Plattenspieler) Ihres Hardware Mixers.
- Stecken Sie die zwei Cinch-Kabel mit dem Namen **Mixer Line/ In** in die **Line Inputs** von Deck B (rechter Plattenspieler) Ihres Hardware Mixers.

2.3 Detaillierte Anleitung zum Verbinden Ihrer CD-Spieler mit den Multicore Kabeln

Verbinden der Multicore Kabel mit der AUDIO 8 DJ

- Verbinden Sie die **Multicore** Kabel genauso mit der AUDIO 8 DJ wie oben für die Plattenspieler beschrieben, aber wechseln Sie den **Input Mode** auf der AUDIO 8 DJ auf **Timecode CD/ Line** (siehe Kapitel 5; Mehr über die AUDIO 8 DJ).

Verbinden der Multicore Kabel mit Ihren CD-Spielern und dem Mixer

- Nehmen Sie den weiblichen Teil des ersten **Multicore** Kabels mit den sechs Cinch-Steckern - 4 männlichen und 2 weiblichen.
- Stecken Sie den linken CD-Spieler (**Deck A**) in die beiden weiblichen Cinch-Stecker mit dem Namen **Player TT/ CD**.
- Stecken Sie die zwei Cinch-Kabel mit dem Namen **Mixer Line/ In** in die **Line Inputs** von Deck A (linker CD-Spieler) Ihres Hardware Mixers.
- Stecken Sie die zwei Cinch-Stecker mit dem Namen **Mixer TT/ CD** in einen anderen **Line Input** von Deck A (linker CD-Spieler) Ihres Hardware Mixers.
- Nehmen Sie den weiblichen Teil des zweiten **Multicore** Kabels mit den sechs Cinch-Steckern - 4 männlichen und 2 weiblichen.
- Stecken Sie den rechten CD-Spieler (**Deck B**) in die beiden weiblichen Cinch-Stecker mit dem Namen **Player TT/ CD**.

- Stecken Sie die zwei Cinch-Kabel mit dem Namen **Mixer Line/ In** in die **Line Inputs** von Deck B (rechter CD-Spieler) Ihres Hardware Mixers.
- Stecken Sie die zwei Cinch-Stecker mit dem Namen **Mixer TT/ CD** in einen anderen **Line Input** von Deck B (rechter CD-Spieler) Ihres Hardware Mixers.

Hinweis: Manche Mixer haben keine zwei **Line Inputs** pro Kanal.Um das **Kontrollsignal** zu verwenden, müssen Sie lediglich die beiden Cinch-Kabel mit dem Namen **Mixer Line/ In** verbunden haben.Das andere Kabelpaar (**Mixer TT/ CD**) kann auch in einen anderen **Line Input** gesteckt werden, da diese Verbindung nur zum Spielen von regulären CDs verwendet wird; es kann auch ganz weggelassen werden.

---

3. Erste Schritte mit TRAKTOR Scratch

3.1 Starten der Software

- **Mac OS X:** Gehen Sie in den Ordner *Macintosh HD > Applications > TRAKTOR Scratch* und führen Sie einen Doppelklick auf das TRAKTOR Scratch Programmsymbol aus.
- **Windows:** Gehen Sie zu *Start > Alle Programme > Native Instruments Traktor Scratch* und klicken Sie auf das TRAKTOR Scratch Programmsymbol.

3.2 Registrierung und Produktautorisierung

Wenn Sie TRAKTOR Scratch zum ersten Mal starten, werden Sie folgenden Startbildschirm sehen:

Wählen Sie **Activate (Aktivieren)**, um das NI Service Center zu starten und die Software zu autorisieren. Das **Service Center** ermöglicht Ihnen eine schrittweise, komfortable Durchführung des Autorisierungsprozesses. Mehr Informationen über das **Service Center** erhalten Sie in dem separaten Begleitheft **Setup Guide**, das Sie in Ihrem TRAKTOR Scratch Paket

vorfinden. Das **Service Center** beinhaltet auch den **Update Manager**, der Ihnen dabei hilft, die aktuellste Version von TRAKTOR Scratch herunterzuladen. Sie sollten regelmäßig überprüfen, ob Updates für TRAKTOR Scratch verfügbar sind, um die bestmöglichste Leistung und Kompatibilität zu anderen Audioanwendungen zu erreichen.

- Wählen Sie **Run Demo (Demo starten)**, um TRAKTOR Scratch im **Demo-Modus** zu starten.Wenn Sie sich dazu entschlossen haben, das Produkt zu kaufen, können Sie die Demo-Version einfach in die Vollversion umwandeln, indem Sie eine gültige Seriennummer eingeben.Der **Demo Modus** hat die folgenden Limitierungen: Die Audioverarbeitung stoppt nach 30 Minuten, die Audioaufnahme ist deaktiviert und Sie können keine Hotkey- und MIDI-Zuweisungen speichern.

Hinweis: Nach der Autorisierung müssen Sie TRAKTOR Scratch erneut starten, um vom **Demo Modus** in den **Vollmodus** zu wechseln.

3.3 Überprüfen der Verbindung zur AUDIO 8 DJ

Überprüfen Sie, ob die LED mit dem Namen **AUDIO** im **System Monitor** (in der **Kopfzeile** von TRAKTOR Scratch) grün leuchtet.Diese Farbe zeigt an, dass die Verbindung mit der Audioschnittstelle in Ordnung ist.Wenn die LED rot oder grau ist, müssen Sie die Verbindung zur AUDIO 8 DJ überprüfen. Sie müssen u.U. TRAKTOR Scratch erneut starten, damit die Verbindung aufgebaut wird.Wenn Sie Verbindungsprobleme haben, lesen Sie bitte Kapitel 17 (Fehlersuche).

3.4 Testen der Outputs der AUDIO 8 DJ mit einem Demo Track

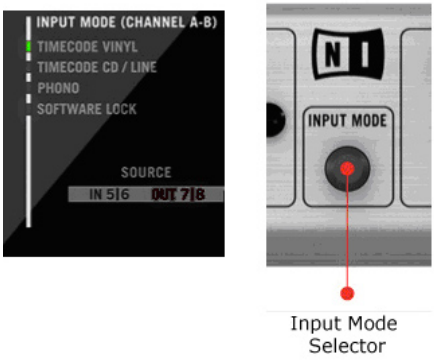
- Öffnen Sie die **Demo Playlist**, indem Sie einen Doppelklick auf den **Playlist/ Mixes** Ordner links in der Baumstruktur ausführen und dann die **Demo Playlist** öffnen.
- Führen Sie einen Rechts-/ Ctrl-Klick auf einen der Tracks der Liste aus und wählen Sie **Load Track in Deck A**. Dies wird den Track in **Deck A** laden und die **Wellenform** des Tracks anzeigen.
- Klicken Sie den **Play** Button unterhalb von **Deck A**.
- Die **Wellenform** des Tracks wird sich nun von rechts nach links bewegen und der **Master Pegel** in der **Kopfzeile** leuchtet auf.

- Wenn die **Wellenform** sich nicht von rechts nach links bewegt, haben Sie ein Soundkarten Problem.Lesen Sie weiter in Kapitel 17 (Fehlersuche).
- Die LEDs mit dem Namen **OUT 1|2** der AUDIO 8 DJ Hardware leuchten grün auf.
- Wenn Sie nichts hören, obwohl alle Anzeigen funktionieren und erleuchtet sind, haben Sie u.U. einen Knopf oder Fader Ihres Hardware Mixers bewegt oder die Ursache liegt in den Kabelverbindungen. Bitte überprüfen Sie Ihr Setup wie in Kapitel 17 (Fehlersuche) beschrieben.

3.5 Testen der Inputs der AUDIO 8 DJ mit Kontrollvinyl oder Kontroll-CDs

Jetzt, da die Outputs der AUDIO 8 DJ korrekt funktionieren, prüfen wir die Inputs, die für die Kontrolle von TRAKTOR Scratch benötigt werden.Verfahren Sie wie folgt:

- Legen Sie die **Kontrollschallplatten** auf Ihren Plattenteller bzw. die **Kontroll-CDs** in Ihren CD-Spieler und geben Sie sie wieder.
- Wenn Sie mit **Kontrollschallplatten** auf Plattenspielern arbeiten, stellen Sie den **AUDIO 8 DJ Input Mode** für die Kanäle A und B auf **Timecode Vinyl**, indem Sie mit dem **INPUT MODE** Knopf auf der Vorderseite der AUDIO 8 DJ durch die verschiedenen Modi wechseln.
- Wenn Sie mit **Kontroll-CDs** arbeiten, stellen Sie den **AUDIO 8 DJ Input Mode** für die Kanäle A und B auf **Timecode CD**, indem Sie mit dem **INPUT MODE** Knopf auf der Vorderseite der AUDIO 8 DJ durch die verschiedenen Modi wechseln.



- Prüfen Sie die **Input LEDs** auf den Kanälen A und B, beschriftet mit **IN 1|2** und **IN 3|4**. Sie sollten grün aufleuchten.

- Wenn die LEDs rot leuchten, "clippen" die Inputs, d.h. sie werden wegen Übersteuerung abgeschnitten. Dies passiert, wenn der falsche **Input Mode** gewählt wurde (CD-Spieler im **Vinyl Mode**).
- Wenn die LEDs überhaupt nicht leuchten, ist das Signal zu schwach oder fehlt ganz.Dies kann entweder passieren, wenn der falsche **Input Mode** gewählt wurde (Plattenspieler im **CD Mode**) oder die Kabel kaputt oder nicht richtig verbunden sind.
- Überprüfen Sie als nächstes, ob das Kontrollsignal beider Abspielgeräte auf beiden Scopes (grafische Darstellung des Kontrollsignals) zu sehen ist. Die Anzeige im Scope sollte die Nachricht **ON** (AN) zeigen und ungefähr so aussehen:

- Wenn diese Abbildung des Kontrollsignals nicht erscheint, anders aussieht oder die Anzeige nicht **ON** (AN) zeigt, lesen Sie bitte Kapitel 4.1 (Der Kalibrationsprozess).
- Vergewissern Sie sich schließlich, dass die **Deck Zuweisungsknöpfe** mit der Beschriftung A und B über jedem Scope erleuchtet sind wie in dem Bild oben: Der linke Input ist **Deck A** zugewiesen und der rechte Input **Deck B**.
- Der **Absolutmodus** Button unterhalb der Wellenform leuchtet gelb auf und zeigt damit an, dass das Deck bereit ist:

3.6 Einen Track mit Vinyl- oder CD-Kontrolle abspielen

Der Gebrauch von Kontrollschallplatten

- Laden Sie einen Track in **Deck A** wie oben beschrieben.
- Legen Sie die Nadel auf den Anfang der Platte und starten Sie Ihren Plattenspieler.
- Der Track im Deck wird abgespielt und Sie hören Ihn über die Lautsprecher.
- Legen Sie die Hand auf die Platte und bewegen Sie sie vor und zurück. Sie haben nun manuelle Kontrolle über die Abspielgeschwindigkeit!
- Heben Sie die Nadel an und legen Sie sie woanders auf die Platte, um eine Stelle innerhalb des Tracks abzuspielen.
- Laden Sie einen zweiten Track in **Deck B** und fangen Sie an, Ihre Tracks zu mixen wie Sie es mit normalen Schallplatten gewohnt sind.
- Benutzen Sie den **Pitch Fader** des zweiten Plattenspielers, um die Beats anzupassen.
- Benutzen Sie die Kanal- und den Crossfader auf Ihrem Mixer wie gewohnt.

Der Gebrauch von Kontroll-CDs:

- Laden Sie einen Track in **Deck A** wie oben beschrieben.
- Starten Sie Ihren CD-Spieler - er wird kurz Track #1 (mit dem Titel **Lead In**) spielen und dann sofort Track #2 wiedergeben. Dieser Track wird für die normale Wiedergabe benutzt.
- Der Track im Deck wird anfangen zu spielen und Sie können ihn über die Lautsprecher hören.
- Legen Sie die Hand auf das Jog Wheel und bewegen Sie es vor und zurück. Sie haben nun manuelle Kontrolle über die Abspielgeschwindigkeit!
- Suchen Sie mit dem **Track Search** Knopf Ihres CD-Spielers durch den Track.
- Laden Sie einen zweiten Track in **Deck B** und fangen Sie an, Ihre Tracks zu mixen wie Sie es mit normalen CDs gewohnt sind.
- Benutzen Sie den **Pitch Fader** des zweiten CD-Spielers, um die Beats anzupassen.
- Benutzen Sie die Kanal- und den Crossfader auf Ihrem Mixer wie gewohnt.

3.7 Interner, Relativer und Absoluter Abspielmodus

Von links nach rechts: Schalter für Internen, Relativen und Absoluten Abspielmodus, dann kommen die Loop und Set Cue Schalter

Wir haben bereits den **Internen Abspielmodus** kennengelernt, als wir die Ausgänge der Soundkarte getestet haben.**Interne Wiedergabe** bedeutet, dass Sie die Wiedergabe mit dem **Play** Button und dem Software Pitchfader steuern können, unabhängig von Plattenspielern oder CD-Spielern.

Der **Absolute Wiedergabemodus** wird aktiviert, indem Sie den Button mit der vereinfachten Darstellung einer Schallplatte mit Tonarm drücken. Dies verbindet die Position des Tonarms auf der Platte mit der Wiedergabeposition Ihres Tracks. Jede Aktion am Tonarm hat einen direkten Effekt auf die Wiedergabe des Tracks in TRAKTOR Scratch, ob es das Vor- und Zurückbewegen der Schallplatte ist oder das Platzieren der Nadel an eine andere Stelle auf der Platte (**Needle Drop**).

Drücken Sie den **Loop Button** (rechts vom **Absolutmodus Button**), während Sie sich im **Absoluten Wiedergabemodus** befinden. Sie werden Folgendes bemerken:

- Der aktuelle Teil des Songs wird wiederholt und als Loop wiedergegeben.
- Der Abspielmodus hat gewechselt und Sie befinden sich nun im. Erkennen können Sie dies am erleuchteten **Relativmodus** Button, der durch eine stilisierte Schallplatte dargestellt wird.

Berühren Sie die Kontrollplatte oder das Jog Wheel, um festzustellen, dass Sie immer noch volle Kontrolle über den Track haben, lediglich, wenn Sie die Nadel an eine andere Stelle der Schallplatte aufsetzen, werden sie feststellen, dass die Software immer noch den Loop spielt.

Dies passiert, da die Position der Nadel beim Setzen eines **Loops** aufhört, mit der Position im Song parallel zu laufen. Während die Software immer denselben Teil eines Songs wiederholt, bewegt sich die Nadel auf der Platte weiter, was zu einem wachsenden Versatz führt. Daher ignoriert die Software die Position der Nadel und verfolgt nur die Rotationsgeschwindigkeit der Platte.

Die Position der Nadel wird mit Ausnahme eines bestimmten Teils der Platte ignoriert: der **Lead In Zone**. Wenn Sie die Nadel in die **Lead In Zone** setzen, wird der Song zum Anfang zurückspringen, auch wenn Sie sich im **Relativmodus** befinden (Vorausgesetzt, die entsprechende Option in den Preferences wurde dafür angewählt. Bitte lesen Sie mehr darüber im Preferences Kapitel).

3.8 Die Zonen der Kontrollschallplatte

Die **Kontrollschallplatten** bestehen aus folgenden drei Zonen, die jeweils unterschiedliche Wiedergabefunktionen haben:

Lead In - Die ersten Runden der Kontrollschallplatte

Das Setzen der Nadel in die **Lead In Zone** der Kontrollschallplatte führt zu einem Sprung zum Anfang des Tracks. Benutzen Sie dieses Feature, um im **Relativmodus** zum Anfang eines Tracks und damit in de **Absolutmodus** zurückzuspringen (Vorausgesetzt, die entsprechende Option in den Preferences wurde dafür angewählt. Bitte lesen Sie mehr darüber im Preferences Kapitel).

Hinweis: Optionen zum Anpassen des automatischen **Absolutmodus** finden Sie in *Preferences > Deck Preferences > Loading* und *Preferences > Deck Preferences > Transport*.

Playback Zone (Wiedergabezone) - Hauptteil der Kontrollschallplatte

Dieser Bereich ist aufgeteilt in 10 Segmente auf Seite A und 15 Segmente auf Seite B. Diese Zone wird zur normalen Wiedergabe gebraucht. Die Unterteilungen stellen lediglich visuelle Zeitmarkierungen dar, die das kontinuierliche Abspielen der geladenen Tracks nicht beeinflusst.

Scroll Zone - Die letzten beiden Segmente auf der KontrollschallplatteDas Aufsetzen der Nadel in die **Scroll Zone** erlaubt es Ihnen, vorwärts und rückwärts durch Ihre **Playlist** zu wandern, indem Sie die Kontrollschallplatte vor- und zurückbewegen.Um den ausgewählten Track zu spielen, setzen Sie den Tonarm einfach wieder in die **Playback Zone**.

Hinweis: Sollte einmal ein Track länger als die 10 Minuten der **Playback Zone** sein, wird er in der **Scroll Zone** dennoch normal weiter gespielt werden - Sie müssen die Nadel anheben und erneut aufsetzen, um die Wiedergabe zu stoppen und in den **Scroll Modus** zu wechseln. Sogar wenn Sie das Ende der Platte erreichen, wird der Track normal weiter gespielt, da sich am Ende der Kontrollschallplatte eine Endlosrille befindet.

3.9 Die Zonen der Kontroll-CD

Die Kontroll-CDs bestehen aus folgenden drei Zonen, die jeweils unterschiedliche Wiedergabefunktionen haben:

CD Track #1: Lead In - (0:04 Min.)

Das Springen zu CD Track #1 springt in den **Lead In** des geladenen Tracks. Benutzen Sie dieses Feature, um im **Relativmodus** zum Anfang eines Tracks zurückzuspringen (Vorausgesetzt, die entsprechende Option in den Preferences wurde dafür angewählt. Bitte lesen Sie mehr darüber im Preferences Kapitel).

CD Track #2: Playback Zone - (27:30 Min.)

Dieser Track wird für die normale Wiedergabe benutzt.

CD Track #3: Scroll Zone - (2:30 Min.)

Das Springen zu CD Track #3 erlaubt es Ihnen, vorwärts und rückwärts durch Ihre Playlist zu blättern, indem Sie das Jog Wheel Ihres CD-Spielers benutzen. Um einen ausgewählten Track zu spielen, springen Sie einfach zurück zu CD Track #1.

Hinweis: Sollte einmal ein Track länger als die 27:30 Minuten der **Playback Zone** sein, wird er in der **Scroll Zone** dennoch normal weiter gespielt werden - Sie müssen manuell ein weiteres Mal in Track#3 springen, um die Wiedergabe zu stoppen und in den **Scroll Modus** zu wechseln. Und wenn Ihr Track länger als die kompletten 30 Minuten dauern sollte, wird die Wiedergabe im **Internen Modus** fortfahren.

3.10 Testen Sie Ihre eigene Musik

Da Sie vermutlich bereits eine Sammlung digitaler Musikdateien auf Ihrer Festplatte haben, möchten Sie nun sicherlich TRAKTOR Scratch auch mit Ihrer eigenen Musik testen.

- Öffnen Sie ein Fenster im Mac Finder oder dem Windows Explorer, das Musikdateien, die Sie spielen wollen, enthält.
- Klicken und halten Sie einen Ihrer Tracks und ziehen Sie ihn aus dem externen Fenster in das TRAKTOR Scratch Fenster bis in **Deck A**.
- Nach einer kurzen Ladezeit sollten Sie sehen, wie sich die **Wellenform** Ihres Tracks in der Anzeige aufbaut.
- Klicken und halten Sie einen Ihrer Tracks und ziehen Sie ihn aus dem externen Fenster in das TRAKTOR Scratch Fenster bis in **Deck B**.
- Spielen und mixen Sie die Tracks, wie Sie es im vorherigen Kapitel gelernt haben.

4. Die Informationen des Scratch Panel

4.1 Der Kalibrierungsprozess

Die **Kalibration** wird ausgelöst, sobald Sie einem Deck einen Input in TRAKTOR Scratch zuweisen, indem Sie auf einen der **Deckzuweisungsknöpfe** drücken, die sich, mit **A** und **B** beschriftet, über den Scopes (grafische Darstellung des Kontrollsignals) befinden.

Die Kalibration wird aus folgenden Gründen benötigt:

- Erkennung des Medientyps (Vinyl oder CD) und der gewählten Seite des Kontrollvinyls
- Erkennung des Eingangspegels des Kontrollsignals
- Erkennung der Verbindung und der Qualität des Signals und ob es ausreichend zur absoluten Positionsbestimmung ist
- Korrektur von umgedrehten Kanälen

Wenn Sie die Kalibration starten, indem Sie einen der beiden mit **A** oder **B** beschrifteten Buttons drücken (während Sie die Kontrollschallplatte oder -CD laufen lassen), berechnet der Dekoder das Signal; dies wird von den beiden **Positionsmetern** auf jeder Seite des Scopes angezeigt. Die **Positionsmeter** zeigen an, wieviele gültige Positionsauslesungen durch den Plattenspieler oder den CD-Spieler übermittelt wurden.

Wenn die Positionsmeter sich nicht mit einem weißen Balken auffüllen, stimmt etwas mit dem Kontrollsignal nicht.

Der Dekoder gibt eine Reihe von Nachrichten aus, die das Ergebnis des Kalibrierungsprozesses bewerten:

ON

Wenn die Kalibrierung erfolgreich war, werden Sie die Nachricht ON in der Grafik des Kontrollsignals wie unten dargestellt lesen können, daneben das verwendete Medium (**Vinyl 10**, **Vinyl 15** oder **CD**):

Beispiel für ein gutes Kontrollsignal

Browsing (Blättern)

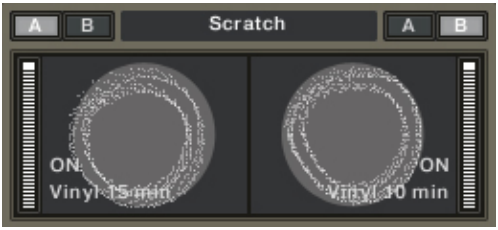
Sie haben die Nadel in der **Scroll Zone** aufgesetzt, siehe Kapitel 3.8 (Die Zonen der Kontrollschallplatte) und 3.9 (Die Zonen der Kontroll-CD). Sie sollten nun im **Listenfenster** sehen, wie Sie durch Ihre Playlist vorwärts und rückwärts blättern können, je nachdem wie Sie die Kontrollschallplatte/ -CD bewegen.

Sobald Sie die Bewegung stoppen, wird der entsprechende Track in das Deck geladen, in dem Sie gerade blättern.

Calibration Failed (Kalibrierung fehlgeschlagen)

Es wurden keine gültigen Positionen erkannt oder in anderen Worten: die Kalibration war nicht erfolgreich. TRAKTOR Scratch wird dennoch im **Relativmodus** funktionieren.

Ein Grund für eine fehlgeschlagene Kalibrierung können schadhafte Systeme und Schallplatten sein. Der Status von Kontrollschallplatten und Nadeln kann durch das Beurteilen des **Scopes** abgelesen werden. Je verzerrter und verschwommener die Kreise aussehen, desto größer ist die Abnutzung der Kontrollschallplatten und Systeme.



Beispiel für ein schlechtes Kontrollsignal

MISSING RIGHT CHANNEL or MISSING LEFT CHANNEL (Fehlender rechter oder linker Kanal)

Der linke oder rechte Kanal ist 10% leiser als der andere Kanal. Eine Rückwärtsbewegung der **Kontrollschallplatte/ -CD** kann nicht verarbeitet werden, aber Tempoänderungen und das Springen zu einer anderen Stelle im Track durch Nadelaufsetzen (Needle Dropping) sollten immer noch möglich sein. Ein fehlender Kanal kann ganz einfach am Bild des **Scopes** erkannt werden:

Beispielbild mit fehlenden Kanälen

CHANNEL SWAP (Kanaltausch)

Der Dekoder tauscht die Stereokanäle intern aus.Dies hat drei mögliche Ursachen:

- Falsche Verkabelung - die Stereokanäle sind vertauscht.
- Einer der Kanäle hat eine invertierte Phase.Wenn Sie sicher sind, dass Sie die Kanäle nicht vertauscht haben, sollten Sie die Nadel überprüfen, da die Erkennung der absoluten Position nun langsamer und ungenauer sein kann.
- Die **Kontrollschallplatte/ -CD** lief rückwärts während der Kalibrierung.Die Kalibrierung ist fehlgeschlagen und Sie sollten zusätzlich die Nachricht **Calibration failed** (Kalibrierung fehlgeschlagen) sehen.

Skipping (Springen)

Diese Nachricht erscheint, wenn die Nadel auf der Kontrollschallplatte springt.

4.2 Markierungsansicht

Abgesehen von der **Scope Ansicht**, in der das eingehende Signal dargestellt wird, kann das **Scratch Panel** zu einer anderen Ansicht gewechselt werden, die die Bewegung der Schallplatten mit rotierenden Markierungen darstellt. Wechseln Sie zwischen der **Scope**- und der **Markierungsansicht**, indem Sie auf das **Scratch** Panel klicken:

Markierungsansicht

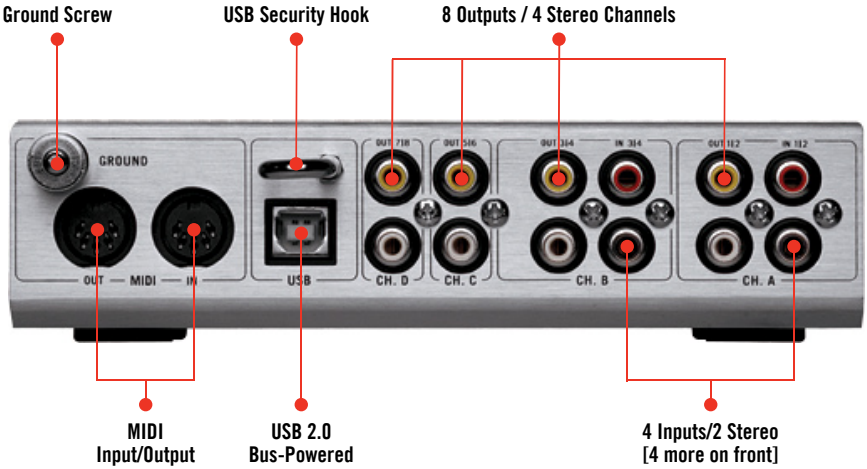
Wie Sie Aufkleber auf Ihren Platten so platzieren können, dass Sie mit der Position der weißen Scheiben in der **Markierungsansicht** übereinstimmen, können Sie in Kapitel 16.4 (**Markieren der Kontrollschallplatten**) nachlesen.

5. Mehr über die AUDIO 8 DJ

Die AUDIO 8 DJ kombiniert großartige Audioqualität mit unübertroffener Verbindungsfähigkeit und einem äußerst soliden Design, das sich für den mobilen Einsatz geradezu anbietet.Sie wurde dazu entwickelt, das schlagende Herz Ihres DJ Setups zu sein und bietet eine professionelle Schnittstelle zwischen Ihrer Lieblingssoftware und Ihrem Publikum:

- Cirrus-Logic™ AD-DA Wandler garantieren eine Soundqualität, die sogar die kritischsten Audiophilen beeindrucken wird.
- Niedriglatenztreiber zusammen mit High-Gain Ausgangspegeln auf allen Kanälen belegen die Professionalität der AUDIO 8 DJ.
- 8 Eingänge, 8 Ausgänge, MIDI I/O, 7mm Kopfhörereingang ("große Klinke") und 20 Status LEDs für die volle visuelle Kontrolle.

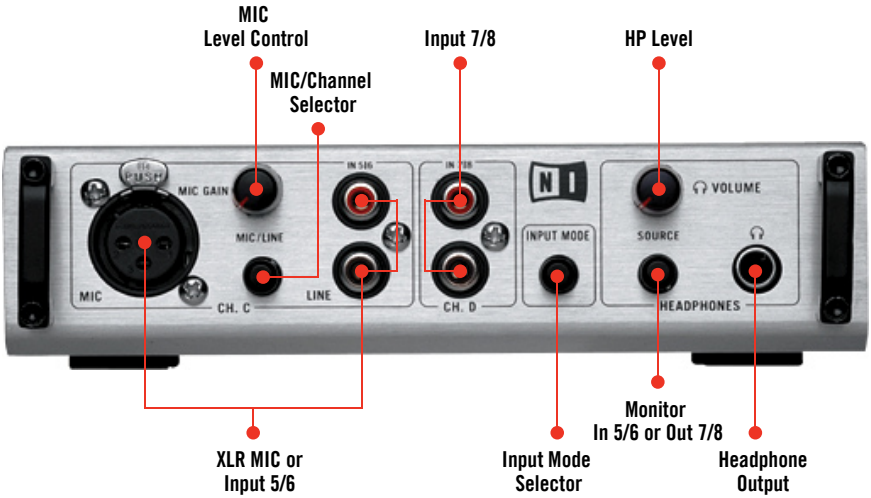
5.1 Rückansicht und Verbindungen



- **IN 1|2 - OUT 1|2 (CH A)**: Verbinden Sie hier den männlichen XLR-Teil des **Multicore** Kabels, um **Deck A** zu kontrollieren.
- **IN 3|4 - OUT 3|4 (CH B):** Verbinden Sie hier den männlichen XLR-Teil des **Multicore** Kabels, um **Deck B** zu kontrollieren.
- **OUT 5|6 (CH C)**: Verbinden Sie diesen Ausgang mit dem AUX Input Ihres Mixers, wenn Sie Send Effekte benutzen.
- **OUT 7|8 (CH D)**: Verbinden Sie diesen Ausgang mit dem AUX Input Ihres Mixers, wenn Sie Send Effekte benutzen.

- **USB**: Verbinden Sie hier Ihren Computer via USB 2.0.
- **USB Sicherheitshaken**: Schlingen Sie Ihr USB-Kabel um diesen Haken, um ein versehentliches Entfernen zu verhindern.
- **MIDI IN/ OUT:** Verbinden Sie hier Ihr MIDI-Gerät.
- **GROUND**: Falls das Verbinden der Plattenspieler-Erdungskabel mit dem Mixer unbefriedigende Ergebnisse zeigt, können Sie diese auch hier verbinden.

5.2 Vorderansicht und Verbindungen



- **MIC**: Verbinden Sie hier ein Mikrofon via XLR.
- **IN 5I6 (CH C)**: Verbinden Sie diesen Eingang mit dem Effekt-Ausgang Ihres Mixers, wenn Sie Send Effekte benutzen wollen.
- **MIC GAIN**: Regeln Sie hier die Mikrofonlautstärke.
- **MIC/ LINE Selector**: Wählen Sie hier Ihre Eingangsquelle.
- **IN 7/8 (CH D):**Verbinden Sie diesen Eingang mit einem zweiten Ausgang Ihres Mixers, z.B. um eine Aufnahme zu machen.
- **INPUT MODE:** Wechseln Sie hier zwischen den verschiedenen Input Modi von **Deck A** und **B** (**Kontrollvinyl, Kontroll-CD/ Line, Phono**)
- **HEADPHONES**: Stecken Sie hier Ihre Kopfhörer ein, falls Sie sie nicht in den Mixer stecken wollen.

- **SOURCE**: Wechseln Sie zwischen den Quellen **IN 5|6** und **OUT 7|8**.
- **VOLUME**: Regelt die Lautstärke der Kopfhörer

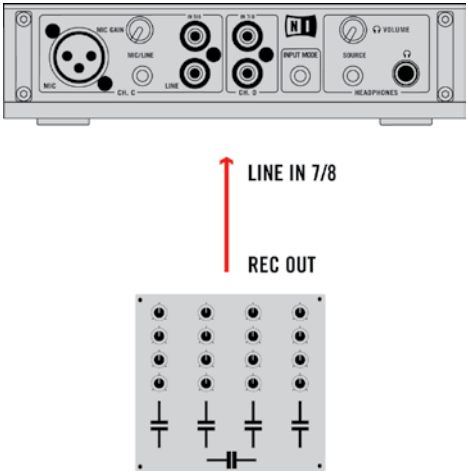
5.3 Weitere Setups

Die Bauweise der AUDIO 8 DJ ist sehr vielseitig und kann in sehr anspruchsvollen Setups benutzt werden.Hier finden Sie eine Auswahl der gebräuchlichsten Setups, die über die bisher angesprochenen Standard-Setups hinausgehen.

Aufnahme Setup

Das eingebaute Aufnahmegerät von TRAKTOR Scratch erlaubt es Ihnen, Ihre Darbietung aufzunehmen.Dieses Setup benötigt einen zweiten Output des Mixers, oft *REC* oder *OUT 2* genannt.Verbinden Sie diesen Ausgang mit den **Inputs 7|8** (= Channel D) der AUDIO 8 DJ.

Stellen Sie den Aufnahme-Eingang in der Software auf **Channel D**, wie in Kapitel 15.4 (Aufnahme) beschrieben.

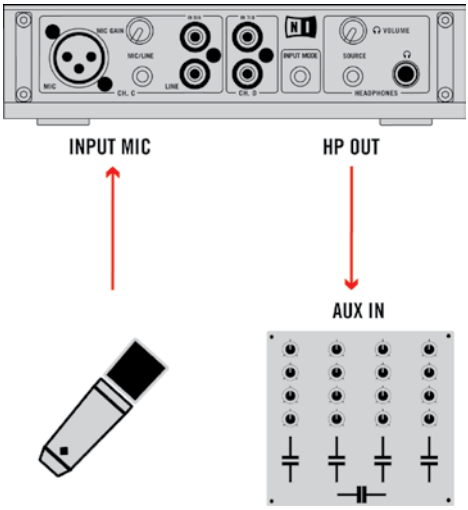


Aufnahme Setup

Gebrauch eines Mikrofons

Wenn Sie ein Mikrofon in die Aufnahme von TRAKTOR Scratch integrieren wollen, müssen Sie das Signal des Mikrofons erst durch die Audioschnittstelle schicken, bevor Sie es in den Mixer einspeisen.Das folgende Schema beschreibt, wie Sie dies erreichen:

- Verbinden Sie das Mikrofon mit dem **Mic In** der AUDIO 8 DJ
- Wechseln Sie mit dem **Input Selector** von **Channel C** auf **MIC**
- Stellen Sie den Mikrofoneingangspegel ein
- Wechseln Sie die **Headphone Source** auf **IN 5|6**
- Verbinden Sie den **Headphone Output** der AUDIO 8 DJ mit einem freien Aux-Eingang Ihres Mixers.

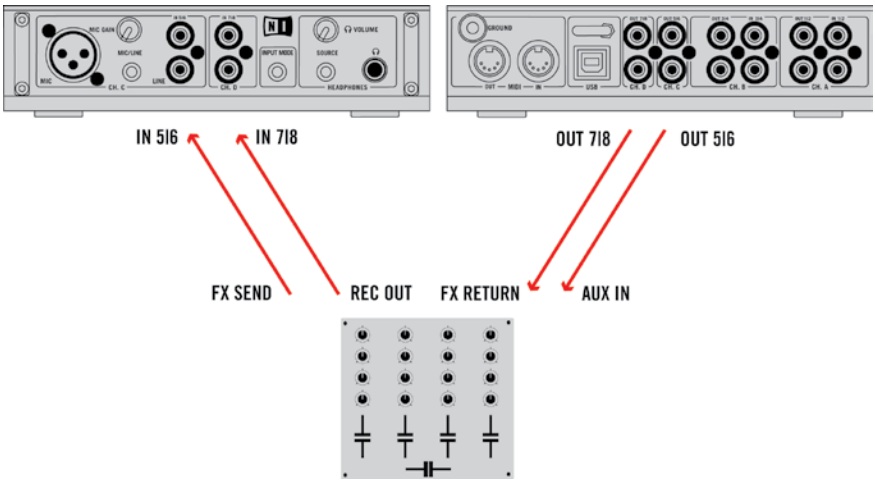


Mikrofon Setup

Gebrauch der Send Effects

Die Send Effekte von TRAKTOR Scratch können Signale aus den Eingängen der Soundkarte verarbeiten. Dies erlaubt es Ihnen, ein Mikrofon durch die Effekte zu schicken und auch den FX Send Ausgang Ihres Mixers durch die Effekte von TRAKTOR Scratch.

Das folgende Diagramm zeigt, wie Sie Ihren Mixer mit der AUDIO 8 DJ verbinden müssen, um die **Send Effekte** zu benutzen.



Effekte Setup

Mix Modus

Die **Audio Preferences** von TRAKTOR Scratch bieten einen speziellen Ausgang mit dem Namen **Mix Mode**. In diesem Modus werden die Ausgänge der **Send Effekte** und des **Preview Players (Vorhördeck)** alle in **OUT 5|6** zusammengemischt, um eine Verbindung mit Mixern zu erlauben, die nur einen einzigen Aux-Eingang haben.

So werden die Ausgänge innerhalb von TRAKTOR Scratch geleitet.

Mix Mode AN:

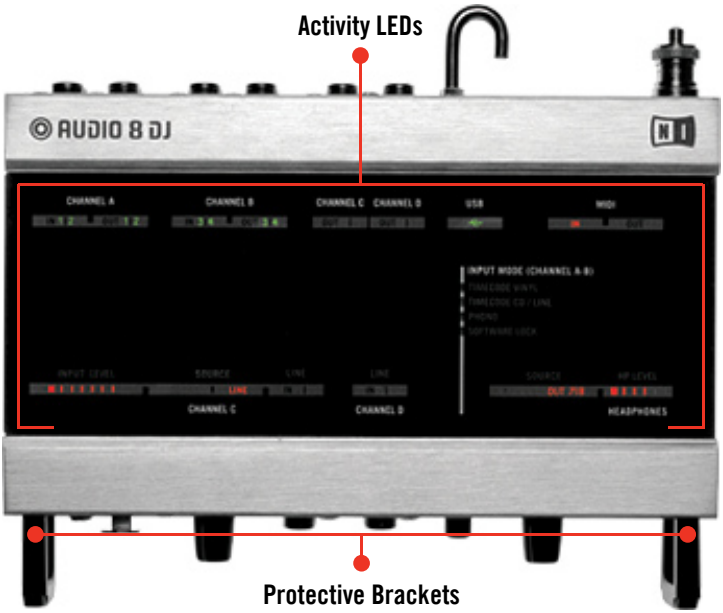
- SFX 1 zu OUT 5|6
- SFX 2 zu OUT 7|8
- Preview zu OUT 7|8

Mix Mode AUS:

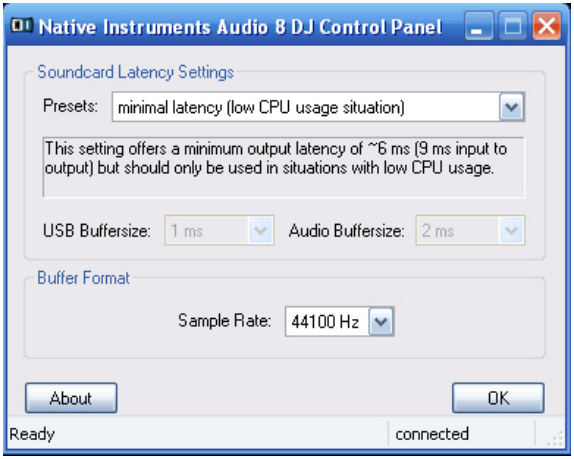
- SFX 1 zu OUT 5|6
- SFX 2 zu OUT 5|6
- Preview zu OUT 5|6

5.4 Status LEDs

Die AUDIO 8 DJ gibt Ihnen eine sichtbare Rückmeldung über die verbundenen Kanäle und Input Modi, so dass Sie ganz einfach erkennen können, welche Kanäle verbunden sind oder welche Quelle oder welcher Input Modus gewählt wurde.Aktive Kanäle/ Quellen sind erleuchtet.



5.5 Control Panel (Bedienfeld)



Schließen Sie TRAKTOR Scratch und klicken Sie dann auf *Alle Programme > Native Instruments AUDIO 8 DJ Driver > Control Panel*, um das **Bedienfeld** zu öffnen.

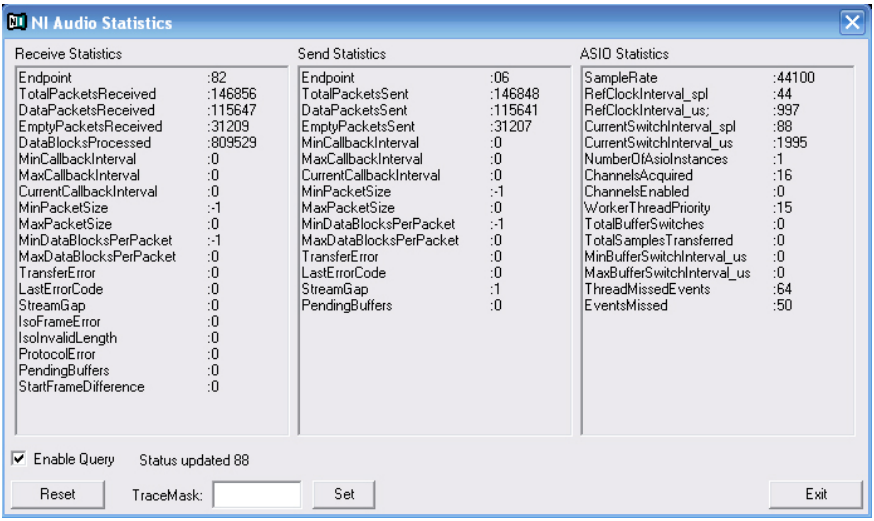
Hier finden Sie Optionen zur Einstellung der Latenz der AUDIO 8 DJ.

Jedes Signal, das in den Computer geht, muss durch zwei Puffer hindurch - einmal durch den USB Bus und einmal durch den ASIO Treiber. Bei jedem Weg wird eine gewisse Latenz erzeugt. Als Faustregel können Sie die Gesamtlatenz (rein und raus) wie folgt berechnen: *2 * USB Puffergröße + 2 * ASIO Puffergröße + 2*.

Kleine USB- und Audio-Puffer belasten Ihren Computer mehr. Lesen Sie mehr über Latenz im Kapitel 17.1 (Was ist Latenz?).

- **Presets**: Wählen Sie ein Preset, das über vorkonfigurierte Werte für die **USB**- und **Audio-Puffergröße** verfügt.
- Die Auswahl **User defined Settings** (benutzerdefinierte Einstellungen) erlaubt es Ihnen, eine **USB-Puffergröße** unabhängig von der **Audio-Puffergröße** zu wählen.
- **Sample Rate**: Wählen Sie eine Sample Rate.44.100 Hz ist die gebräuchlichste Einstellung.

5.6 Audio Statistics (Audio Statistik)



Klicken Sie auf *Alle Programme > Native Instruments AUDIO 8 DJ Driver > Audio Statistics*, um das **Audio Statistics Tool** zu öffnen.

Dieses kleine Programm analysiert, was auf dem USB-Bus passiert und nimmt jeden noch so kleinen Fehler auf, den Sie dann in der unteren rechten Ecke erkennen können (**ThreadMissedEvents**).

Das **Audio Statistics Tool** ist vor allem ein Diagnosewerkzeug und sollten Sie jemals Probleme haben, wird der TRAKTOR Scratch Support Sie vermutlich nach bestimmten Daten fragen.

5.7 Technische Einzelheiten

Verschiedene technische Einzelheiten

- MIDI Schnittstelle: 1 Eingang (Input), 1 Ausgang (Output)
- Computer Verbindung: USB 2.0, Stromversorgung über den USB-Bus
- Dimensionen: 45 mm x 174 mm x 103 mm (insgesamt 141 mm) (H x B x T)
- Gewicht: 825g

Allgemeine Einzelheiten der Schnittstelle

	Input (A/D)	Output (D/A)
Kanäle	8	8
Sample Rate	44.1, 48, 96 KHz	44.1, 48, 96 KHz
Bit-Auflösung	16, 24	16, 24
Wandler	Cirrus Logic	Cirrus Logic

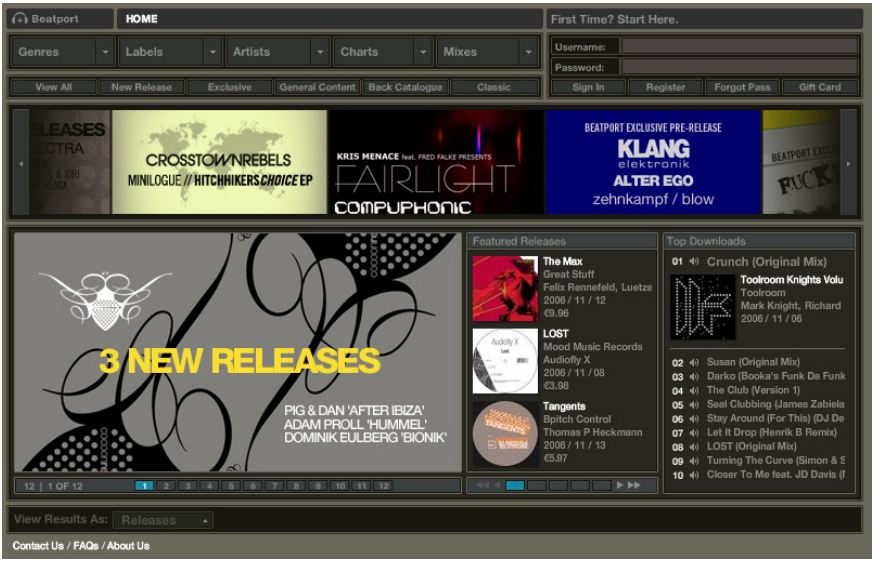
Eingangseinzelheiten

	Line	Mikrofon	Phono
Übersprechen	-87 dBu	-87 dBu	-87 dBu
Widerstand	47 kOhm	> 1 MOhm	47 kOhm/1 MOhm
Endausschlagspegel bei maximalem Gain	12 dBu	-55 dBu	-23,5 dBu
THD + N	0.007 %	0.007 %	0.062 %
SNR	100 dB (A-gewichtet)	100 dB (A-gewichtet)	100 dB (A-gewichtet)
Frequenzbereich	10 - 40kHz ±0.5 dB	10 - 40kHz ±0.5 dB	10 - 40kHz ±0.5 dB

Ausgangseinzelheiten

	Line	Kopfhörer
Übersprechen	87 dBu	87 dBu
Widerstand	100 Ohm unsymmetrisch	8 Ohm (min load)
Maximaler Ausgangspegel	9,6 dBu	12 dBu, 3V rms, 100 mW @ 100 Ohm
THD + N	0.007 %	0.012 %
SNR	101 dB (A-gewichtet)	95 dBu (A-gewichtet)
Frequenzbereich	10 - 40kHz ±0.5 dB	10 - 40kHz ±0.5 dB

6. Beatport™ - Online Dance Music Store ™



Bis vor kurzem war es für DJs, die mit TRAKTOR gearbeitet haben, schwierig, neue Tracks im MP3-Format zu erwerben. Top-aktuelle Clubmusik wurde vorwiegend auf Vinyl herausgegeben - und Tracks von einer 12" Maxi auf Festplatte aufzunehmen, ist ein zeitintensives Verfahren. Dennoch verbreiten mehr und mehr Labels ihre Musik auch im digitalen Bereich und es ist mittlerweile möglich, Musik in digitalen Formaten zur selben Zeit wie auf Vinyl zu kaufen. Manchmal sind bestimmte Tracks sogar früher als MP3 erhältlich oder es gibt zusätzliche Inhalte, die es nicht mehr auf das Vinyl geschafft haben zum Herunterladen.

Um TRAKTOR Usern einen schnellen und einfachen Weg zu bieten, neue Tracks zu erwerben, hat sich NATIVE INSTRUMENTS mit **Beatport** zusammengeschlossen. **Beatport** ist der erste authentische digitale Musikladen, der darauf ausgelegt wurde, die Entwicklung der digitalen Musikkultur zu pflegen, eine Neudefinition davon, wie DJs und Enthusiasten ihre Musik erlangen. **Beatport.com** erlaubt es den Benutzern auf die Welt der Clubmusik zuzugreifen, indem Sie mit Hi-Speed sichere, legale, und hochqualitative Downloads im MP3, MP4 und WAV Format auf einer „pay-per-download" (jeder Download wird einzeln abgerechnet) Basis tätigen können. Mit hunderten von Labels und tausenden von Benutzern weltweit wird **Beatport** als der Marktführer bei digitaler Tanzmusik anerkannt.

Um auf den Shop zuzugreifen, wählen Sie einfach den Pfad **Beatport** in der Baumstruktur. Ihr Computer wird nun auf den **Beatport** Server zurgeifen und Informationen herunterladen, die dann im **Listenfenster** angezeigt werden. Um durch die Bedienoberfläche zu navigieren, klicken Sie einfach auf die entsprechenden Buttons und Links. Falls Sie bis jetzt kein Mitglied von **Beatport** waren, klicken Sie einfach auf den Button **First Time? Start Here** und folgen Sie den Instruktionen auf dem Bildschirm.

Es gibt eine Menge Vorteile, wenn Sie Ihre Musik durch den in TRAKTOR integrierten **Beatport** Shop kaufen:

- Es ist möglich, einen Track über das in TRAKTOR integrierte **Vorhördeck** vorzuhören.
- Wenn Sie einen Track vorhören, können Sie die **Wellenform** im **Vorhördeck** sehen und durch den Track suchen, indem Sie sich mit dem Mauszeiger hindurch bewegen wie sonst auch.
- Geben Sie einen Suchbegriff in das TRAKTOR **Suchfeld** ein, um **Beatport** zu durchsuchen.
- Suchen Sie nach Tracks mit demselben Titel, Label oder Artist mit dem **Finde Mehr** Button (Lesen Sie mehr über den **Finde Mehr** Button in Kapitel 8.2 - Nach Tracks suchen).
- Mit der Hilfe eines **Download Managers** ist es möglich, mehrere Tracks gleichzeitig zu übertragen.
- Alle Tracks, die Sie über die Benutzeroberfläche des Ladens gekauft haben, werden der speziellen **Playlist** mit dem Namen **Purchased Tracks** (erworbene Tracks) hinzugefügt.
- Gekaufte Tracks enthalten ausführliche Metadaten, so dass Sie ihre Tags kaum noch bearbeiten müssen.
- Jeder Track, den Sie gekauft haben, wird automatisch in der TRAKTOR **Track Collection** gespeichert.

Wichtig: Bitte denken Sie daran, dass Sie eine Verbindung zum Internet haben müssen, um den **Beatport** Laden zu nutzen.Für weitere Informationen zur Registrierung beziehen Sie sich bitte auf **http://www.beatport.com**.

Beatport Browser Buttons

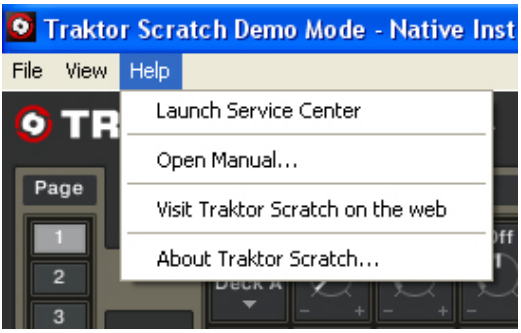
Die speziellen **Beatport Browser Buttons** werden genauer in Kapitel 8.3 (Bearbeiten von Tracks) erklärt.

7. Die Benutzeroberfläche von TRAKTOR Scratch

7.1 Bezeichnungen

Bevor wir in die Fülle von Features und Optionen eintauchen, sollten wir uns einen Überblick über die wichtigsten Elemente von TRAKTORs Benutzeroberfläche verschaffen und wo wir die grundlegenden Funktionen finden!

Applikationsmenü



Das **Applikationsmenü** gibt Zugang zu grundlegenden Funktionen sowie Informationen über die Software, wie weiter unten im Detail beschrieben wird.

Wichtig: Das **Applikationsmenü** ist im **Vollbildschirm**-Modus nicht sichtbar, daher können alle **File (Datei)** und **View (Ansicht)** Optionen auch direkt aus der grafischen Oberfläche von TRAKTOR Scratch heraus erreicht werden.Nur das **Help (Hilfe)** Menü kann ausschließlich aus dem **Applikationsmenü** heraus geöffnet werden.

File (Datei)

- **Preferences**: Öffnet das **Preferences (Voreinstellungen)** Fenster.
- **Audio Setup**: Öffnet das **Soundcard** Untermenü der **Preferences**.
- **MIDI Setup**: Öffnet das **MIDI Interfaces** Untermenü der **Preferences**.
- **Exit**: Schließt das Programm erst nach einem Warnhinweis, um versehentliches Schließen zu verhindern.

View (Ansicht)

- **Layouts**: Wählen Sie aus drei verschiedenen Layouts.
- **Fullscreen**: Wechselt in den Fullscreen Modus (Vollbildschirmmodus). Lesen Sie mehr über den Fullscreen Modus im Kapitel 7.3 (Anpassen des Aussehens von TRAKTOR Scratch).

Help (Hilfe)

- **Launch Service Center**: Öffnet das **NI Service Center**, durch das Sie Updates herunterladen können und Ihre Produkte registrieren können. Lesen Sie mehr über das **NI Service Center** im separaten **Setup Guide**, der im **NI Service Center** Programmordner installiert ist.
- **Open Manual**: Öffnet das TRAKTOR Scratch Benutzerhandbuch.
- **Visit TRAKTOR Scratch on the Web**: Öffnet die TRAKTOR Scratch Website auf der NATIVE INSTRUMENTS Website.
- **About TRAKTOR Scratch**: Öffnet das **About** (Info) Fenster. Es enthält wertvolle Informationen über die Software wie z.B. die genaue Versionsnummer, die Seriennummer und den Lizenztyp sowie die Namen aller Mitwirkenden. Sie können es schließen, indem Sie darauf klicken.

Hinweis: Sie können das **About** Fenster ebenfalls öffnen, indem Sie auf das **TRAKTOR Scratch Logo** klicken.

Header (Kopfzeile)

Der **Header** von TRAKTOR Scratch befindet sich direkt unter dem **Applikationsmenü.** Die Elemente, die im **Header** enthalten sind, geben Zugang zu den grundlegenden Funktionen der Applikation.

TRAKTOR Scratch Logo

Klicken auf das **TRAKTOR Scratch Logo** öffnet das **About** Fenster. Es enthält wertvolle Informationen über die Software wie z.B. die genaue Versionsnummer, die Seriennummer und den Lizenztyp sowie die Namen aller Mitwirkenden. Sie können es schließen, indem Sie darauf klicken.

Version
0.0.9.080
License Type: Demo
Processor: SSE enabled
Serial Nr.:
TRAKTOR SCRATCH
Lennert Schneider, Tobias Baumbach, Dennis Noppeney, Toine Diepstraten, Friedemann Becker, Florian Plenge, Spyros Pappas, Jeremy Peel, Stephan Schulz, Daniel Hauer, Stephan Schmitt, Volker Hinz, Michael Kurz, Lorenz Heine, Egbert Juergens, Mate Galic, Philipp Granzin, Goesta Welmer, Christian Kaes, Mike Daliot, Tim Exile, Martijn Zwartjes, Olaf Krzikalla, Martin Jachimowicz, Jens-Uwe Dyffort, Vadim Zavalishin, Nestor Pridun, Florian Schirmer, Michael Hirsch, Franz Detro, Oliver Harms, Rembert Gantke, Irmgard Bauer, Andreas Buff, Florian Schneidmadel, Phil Lewis, Tim Susa, Florian Hauer, Bernd Steenken, Jan Heinemann, Nancy Bienhold, Adrian Stoeger, Andreas Gloggengiesser, Tobias Thon, Andreas Lubich, Jan Hennig, Chris Liebing, Lloyd Starr, Marc Wren, Hub Selto, Will Bradley and Jonas Tempel
© 2007 NATIVE INSTRUMENTS GmbH. All rights reserved. Made in Germany.

Hinweis: Sie können das **About** Fenster auch im **Help**-Ausklappmenü des **Applikationsmenüs** öffnen.

System Monitor

In der Mitte des **Headers** finden Sie verschiedene Anzeigen, die Ihnen wertvolle Informationen über den Status Ihres Systems liefern.

- **AUDIO:** Zeigt den Status der AUDIO 8 DJ an (gelb bedeutet, dass keine Audioschnittstelle angeschlossen ist, grün bedeutet, dass die AUDIO 8 DJ verbunden ist und rot bedeutet, dass die AUDIO 8 DJ Verbindungsprobleme hat).
- **CPU**:Zeigt an, wieviel CPU-Kapazität in TRAKTORs interner Audio Engine zur Verfügung steht. Dies gibt Ihnen eine Rückmeldung darüber, wie belastet Ihr System ist und wieviel "Luft" Sie noch haben, bis Sie Ihre Kapazitäten erschöpft haben. Wenn der Streifen komplett gefüllt ist, werden Sie vermutlich schon sehr bald mit Audioausfällen zu tun bekommen.
- **Master:** Zeigt das **Master Output Level** an.
- **Bat**: Gibt Ihnen eine schnelle Information darüber, wieviel Energie Ihr Akku noch hat, insbesondere nützlich, wenn Sie im **Fullscreen** Modus arbeiten.

- **Rec**: Wenn Sie eine Aufnahme starten, wird die Anzeige grün. Wenn der Eingang übersteuert, wird Sie rot - drehen Sie den Gain-Regler im Recording Panel herunter, wenn der Eingang übersteuert.
- **Clock**: Hier wird die aktuelle Zeit angezeigt, abhängig von der in Ihrem Computer eingestellten Zeit.Dies ist besonders nützlich, wenn Sie im **Fullscreen** Modus arbeiten.

Layout Selector

Dieses Ausklappmenü wird benutzt, um zwischen verschiedenen Bildschirm **Layouts** in TRAKTOR Scratch zu wechseln.Lesen Sie mehr über **Layouts** in Kapitel 7.3 (Anpassen des Aussehens von TRAKTOR Scratch).

Preferences Button (Voreinstellungen)

Dieser Button öffnet das **Preferences (Voreinstellungen)** Fenster, in dem Sie TRAKTOR Scratch Ihren persönlichen Bedürfnissen anpassen können. Lesen Sie mehr darüber im Kapitel 15 (Preferences).

Tooltips/ Konsole

Mit diesem Button können Sie zwischen den Ansichten für die Tooltips (Helferlein) und der Console (Nachrichten) wechseln.

Fullscreen Button

Benutzen Sie diesen Button, um in den **Fullscreen (Vollbildschirm)** Modus zu wechseln.Lesen Sie mehr über den **Fullscreen** Modus und seine Einstellungen in Kapitel 7.3 (Anpassen des Aussehens von TRAKTOR Scratch).

NI Logo

Klicken auf das NI Logo öffnet das **About** Fenster, genau wie das Klicken auf das TRAKTOR Scratch Logo.

Details

Die **Details** befinden sich direkt unter der Kopfzeile (**Header**). Dieser Teil zeigt die verschiedenen **Panels** an, mit denen Sie TRAKTOR Scratch kontrollieren können sowie das **Nachrichten** (Console) Fenster.

Eine genaue Erklärung aller **Details Panel** finden Sie in Kapitel 10.5 (Details Pages und Panels).

Decks

Die Decks haben eine Kopfzeile (Header), die die **File Info**, den **Phase Meter**, eine detaillierte Wellenform sowie eine grafische Gesamtansicht des Tracks oder Wellenform (**Stripe**) beinhalten sowie mehrere Wiedergabekontrollen darunter. Das linke Deck wird **Deck A** genannt und das rechte Deck wird **Deck B** genannt.

Lesen Sie mehr über die **Decks** in Kapitel 10 (Deck Kontrolle).

Der Browser

Auf der linken Seite sehen Sie das **Browser Verzeichnisfenster**, das folgende Elemente enthält (von oben nach unten): **Suchfenster**, **Rückgängig-Buttons**, **Vorhördeck**, **Baumstruktur**, **Browser Buttons**, **Statuszeile** und **Fortschrittsanzeige**.

Rechts davon sehen Sie das **Browser Listenfenster** mit den anpassbaren **Browser-Spalten** und den **Favoriten**.

Weitere Informationen über den Browser können Sie in Kapitel 8 (Gebrauch des Track Browsers) finden.

7.2 Knopf- und Fader-Kontrolle

Obwohl jeder Knopf und Schieber in TRAKTOR seinen einzigartigen Zweck hat, verhalten sie sich generell gleich.Sie können jeden Knopf oder Schieber mit Ihrer Maus, einem MIDI-Controller oder Tastaturkürzeln (**Hotkeys** – werden später im Kapitel 14 - MIDI und Hotkeys- erklärt) bedienen.

Knopf- und Fader-Kontrolle

Alle Knöpfe und Schieber in TRAKTOR werden entweder durch Ziehen mit der Maus, dem Mausrad oder durch Klicken auf die kleinen **Plus** und **Minus** Buttons neben dem Knopf oder Schieber geregelt. Das Ziehen mit der Maus ist eine gute Methode, um dynamische Änderungen durchzuführen, während die **Plus** und **Minus** Buttons feinere Änderungen erlauben und besser geeignet sind, um einen Knopf auf einen bestimmten Wert zu setzen. Das Mausrad kann benutzt werden, um sehr feine Einstellungen vorzunehmen oder schrittweise Parameteränderungen durchzuführen.

Grundlegende Knopf-Kontrolle

Ziehen mit der Maus

- Halten Sie den Mauszeiger über einen Knopf, dann klicken und halten und ziehen Sie die Maus auf oder ab. Dies wird den Knopf im Uhrzeigersinn oder gegen den Uhrzeigersinn bewegen.
- Klicken und halten und ziehen Sie einen Knopf horizontal. Der Knopf lässt sich nun in einem feineren Bereich einstellen.
- Führen Sie einen Doppelklick auf einen Knopf aus, um ihn auf seine Standardeinstellung zurückzusetzen.

Fortgeschrittene Knopf-Kontrolle

Abgesehen von den Standard Mausklick-Funktionen, die wir oben erklärt haben, bietet TRAKTOR Scratch fortgeschrittene Funktionen, um sich die **Plus** und **Minus** Buttons, das Mausrad und die rechte Maustaste zu Nutze zu machen. Wenn Sie mit einem Trackpad arbeiten oder einer Maus ohne zweiten Knopf, können Sie diese Funktionen benutzen, indem Sie die Ctrl-Taste gedrückt halten während Sie klicken.

Plus und Minus Buttons und Mausrad

- Jeder Klick auf den **Plus** (+) Button neben einem Knopf bewegt den Wert des Knopfes schrittweise nach oben.
- Jeder Klick auf den **Minus** (-) Button neben einem Knopf bewegt den Wert des Knopfes schrittweise nach unten.
- Das Drehen des Mausrades wird den Parameter um jeweils eine Schrittgröße pro Radschritt erhöhen oder erniedrigen.

Empfindlichkeiten

TRAKTOR Scratch bietet Ihnen fünf Empfindlichkeiten für die schrittweise Regelung der Parameter.

- Führen Sie einen Rechts-/ Ctrl-Klick auf den **Plus** (+) Button aus, um das Menü der fünf Empfindlichkeitsstufen zu öffnen: **min**, **fine**, **default**, **coarse**, **switch**.
- Wählen Sie eine der Optionen.
- Klicken Sie die **Plus** (+) und **Minus** (-) Buttons oder benutzen Sie das Mausrad, um zu sehen, wie sich das Verhalten des Knopfes verändert hat.
- Der schmale Streifen aus kleinen Punkten unterhalb des Knopfes (nur sichtbar, wenn Sie mit der Maus über den Regler fahren) ändert sich dementsprechend.
- Ein einzelner Punkt verbleibt, wenn Sie **min** gewählt haben, der volle Streifen von 9 Punkten erscheint, wenn Sie **switch** gewählt haben.

Rechtsklick/ Ctrl-Klick Funktionen

- Führen Sie einen Rechts-/ Ctrl-Klick auf einen Knopf aus und halten und ziehen Sie diesen. Ein **Ghost Pointer** (Geisterzeiger) wird in rot zu sehen sein, obwohl der Knopf selber sich nicht bewegt.
- Lassen Sie die rechte Maustase gedrückt und klicken Sie zusätzlich die linke Maustaste und halten Sie sie. Dies bringt den Knopf auf den Wert des **Ghost Pointers**.
- Halten Sie die rechte Maustaste weiterhin gedrückt und lassen Sie die linke Maustaste wieder los.Der Knopf kehrt nun zu seiner letzten Position zurück, aber der rote **Ghost Pointer** bleibt sichtbar.
- Wenn Sie möchten, dass ein Knopf auf dem Wert des **Ghost Pointer** bleibt, lassen Sie einfach die rechte Maustaste los, nachdem der Knopf den Wert des **Ghost Pointer** erreicht hat. Der rote **Ghost Pointer** verschwindet und Sie können die linke Maustaste ebenfalls loslassen.

Diese Funktion eignet sich besonders gut, um zwischen zwei Werten zu springen.

7.3 Anpassen des Aussehens von TRAKTOR Scratch

Egal, ob Sie Nutzen aus den fortgeschrittenen Features ziehen wollen oder einfach nur grundlegendes Mixing praktizieren wollen, die TRAKTOR Bedienoberfläche kann auf Ihre persönlichen Bedürfnisse angepasst werden.

Skalierbarkeit

Die TRAKTOR Scratch Bedienoberfläche kann auf eine Größe Ihrer Wahl eingestellt werden.

- Klicken, halten und ziehen Sie TRAKTORs rechte untere Ecke. Dies vergrößert und verkleinert die TRAKTOR Bedienoberfläche, während alle TRAKTOR Features gleichzeitig in der Größe angepasst werden.

Layouts (Ansichten)

Ein **Layout** ist die Art, in der die TRAKTOR Bedienoberfläche konfiguriert wurde.In TRAKTOR Scratch können Sie zwischen 3 verschiedenen Layouts wechseln.

Zwischen Layouts wechseln

Klicken Sie auf die **Layout** Box, um ein Ausklappmenü zu öffnen, das Ihnen alle zur Verfügung stehenden Layouts aufzeigt.

Wählen Sie eins der vorhandenen **Layouts** und beobachten Sie die Änderungen in der Oberfläche.

Diese 3 **Layouts** sind für typische Situationen entwickelt worden:

- **Performing**: Standard-Layout für den Live-Einsatz. Die Details sind sichtbar und ebenso die Favoriten für einen schnellen Zugriff auf Ihre wichtigsten Playlisten.
- **Playback**: Schnörkellos und einfach - die Details sind abgeschaltet, ebenso die Favoriten; so bleibt viel Platz für Ihre Playlist.
- **Browsing**: Die Details sind abgeschaltet und die Decks sind minimiert, was maximalen Platz für den Browser lässt. Dieses Layout ist ideal, um durch Ihre Track Collection zu blättern und Tracks in Ihre Favoriten-Playlisten zu sortieren.

Hinweis: Sie können die **Decks** immer minimieren und maximieren, indem Sie einen Doppelklick auf die Kopfzeile (dort wo Sie die Buchstaben **A** und **B** sehen können) eines der **Decks** ausführen.

Details

Der **Details** Bereich hat vier unterschiedliche Seiten (Pages).TRAKTOR Scratch wurde für Bildschirme mit einer Weite von 1024 Pixeln vorkonfiguriert.Auf vielen Bildschirmen wird der Bereich daher nur teilweise gefüllt sein.

Die folgenden **Panels** sind verfügbar:

- **Page**: Wählen Sie hier eine der vier **Details Pages**.
- **Cue Edit**: Setzen, speichern und benennen Sie **Cue** Punkte, löschen Sie sie oder navigieren Sie zwischen ihnen.
- **Cue List**: Direkter Zugriff auf die ersten sechs **Cue Punkte** eines Tracks für eine einfachere Navigation.
- **BeatJump**: Führt **BeatJumps** vorwärts und rückwärts abhängig von der Sprunggröße durch.
- **BPM**: Hier können Sie Tempo-Einstellungen durchführen wie z.B. Setzen eines **Beatmarkers** und Erstellen des **Beatgrids**.
- **Master**: Dies ist der Master Audio-Bereich, in dem die Hauptmixerfunktionen gesteuert werden können.
- **Audio Recorder**: Nehmen Sie Audio aus dem internen Mix auf, von einem Mikrofon oder der externen Mixer-Summe.
- **Key**: Enthält Regler für das Ändern der **Tonhöhe (Key)** und das Durchführen von Time Stretching (Tonhöhe bleibt, aber Geschwindigkeit ändert sich).
- **Send 1 and 2**: Wechseln Sie zwischen den TRAKTOR Scratch Send Effekten.
- **SCRATCH**: Finden Sie hier spezielle Informationen zur SCRATCH Funktionalität, z.B. den Kalibrierungsstatus und die Deckzuweisung. Klicken Sie auf den Kreis, um zwischen **Scope** und **Sticker** Ansicht (Markierungsansicht) zu wechseln.
- **Tooltips/ Console**: Im **Tooltip (Helferlein) Modus** werden Informationen über ein bestimmtes Feature angezeigt, was insbesondere für den TRAKTOR Neuling hilfreich ist.Bewegen Sie Ihren Mauszeiger über irgendein Kontroll-Feature der TRAKTOR Scratch Bedienoberfläche. Im **Nachrichtenmodus** werden Software Statusinformationen angezeigt. Anders als die anderen Panels können Sie die **Helferlein** individuell mit dem **Tooltip** Button im **Header** öffnen und schließen.

File Info (Datei-Informationen)

- In jedem **Deck** wird oben links der Künstler und der Titel des laufenden Tracks angezeigt. Auf der rechten Seite zeigen zwei weitere Felder die verbleibende Zeit und die tatsächliche BPM des Tracks an.

Wave Display Options (Anzeigemöglichkeiten für die Wellenform)

Die **Wellenform** eines Tracks kann in folgendem Menü der Preferences eingestellt werden: Öffnen Sie *Preferences > Appearance > Wave Display Options*.

Highlight Beatmarkers (Beatmarker hervorheben)

Wenn Sie diese Option angewählt haben, werden die schmalen, weißen Linien auf jedem Beat hervorgehoben.

- Laden Sie einen Track in **Deck A**.
- Ziehen Sie das **Preferences** Fenster neben das **Deck**.
- Wählen Sie die Option *Highlight Beatmarkers.*
- Klicken Sie auf **Apply**, um die Änderung zu übernehmen.
- Sie sollten nun sehen, dass die weißen, vertikalen Linien auf jedem Beat nun heller als vorher dargestellt werden.

Show Minute-Markers (Minutenmarker anzeigen)

Wenn Sie diese Option angewählt haben, wird jede Minute in der Gesamtwellenform (**Stripe**) mit einer vertikalen, weißen Linie angezeigt, was Ihnen einen visuellen Hinweis darauf gibt, wie lange Ihr Track noch laufen wird.

- Laden Sie einen Track in **Deck A**.
- Ziehen Sie das **Preferences** Fenster neben das **Deck**.
- Wählen Sie die Option *Show Minute Markers*.
- Klicken Sie auf **Apply**, um die Änderung zu übernehmen.
- Sie sollten nun die weißen, vertikalen Linien in der Gesamtwellenform (**Stripe**) sehen können, die die einzelnen Minuten markieren.

Channels (Kanäle)

Diese Option ändert das Aussehen der Wellenform.

- Laden Sie einen Track in ein **Deck**.
- Ziehen Sie das **Preferences** Fenster neben das **Deck**.
- **Beats** benutzt eine einzelne Farbe, um die Beats eines Tracks anzuzeigen.

- **Beats and Highs** benutzt zwei Farbschattierungen, um die Beats und die Höhen anzuzeigen. Die hellere, semi-transparente Schattierung repräsentiert die Höhen, die massive Farbe die Beats.
- **Beats and Envelope** zeigt die Beats und Ihre Hüllkurve an, um einen besseren Eindruck der rhythmischen Struktur eines Tracks zu geben.
- Drücken Sie **Apply**, um die Änderung sichtbar zu machen.

Colors (Farben)

Es ist möglich, ein Farbschema für die **Wellenformen** zu wählen, dass Ihren persönlichen Geschmack und Ihre Arbeitsumgebung trifft.Wenn Sie TRAKTOR bei Tageslicht benutzen oder Reflektionen auf dem Bildschirm haben, macht es Sinn, den höchsten Kontrast zwischen **Wellenform** und Hintergrund zu wählen.Wenn Sie in einer dunklen DJ-Kanzel oder zu Hause arbeiten, kann es andererseits besser für die Augen sein, wenn Sie eine eine gedämpftere Farbvariation benutzen.

- Laden Sie einen Track in ein **Deck**.
- Ziehen Sie das **Preferences** Fenster neben das **Deck**.
- Wählen Sie aus den Farben **Yellow** (Gelb), **Blue** (Blau) oder **Brown** (Braun).
- Drücken Sie **Apply**, um die Änderung sichtbar zu machen.

Track End Warning Time (Warnung: Track-Ende)

Wenn Sie die einstellen, wird TRAKTOR Scratch Sie am Ende eines Tracks warnen, indem der der Wellenform bis zu 60 Sekunden vor Track-Ende rot aufblinkt.Dies ist sehr nützlich, um vorzubeugen, dass ein Track unbemerkt ausläuft.

- Öffnen Sie *Preferences > Wave Display Options.*
- Wählen Sie die gewünschte Zeit in Sekunden, indem Sie den Schieber neben **Track End Warning Time** einstellen.
- Um die Änderungen anzunehmen, drücken Sie **Apply**.

Play Marker Position

Dieser Schieber stellt die Position der vertikalen, roten Linie, **Playmarker** genannt, ein. Von dort startet Ihr Track.

- Laden Sie einen Track in ein **Deck**.
- Ziehen Sie das **Preferences** Fenster neben das **Deck**.
- Stellen Sie den Schieber auf einen anderen Wert.
- Drücken Sie **Apply**, um die Änderung sichtbar zu machen.

Miscellaneous Display Options (verschiedene Anzeigeoptionen)

Andere Einstellungen von TRAKTORs Aussehen können in *Preferences > Appearance > Miscellaneous* gefunden werden.

Fullscreen Modus (Vollbildschirm) Sie können die Skaliermethode benutzen, um TRAKTOR zu strecken und Ihren gesamten Bildschirm zu füllen oder Sie benutzen den **Fullscreen** Modus. Der Vorteil des **Fullscreen** Modus ist, dass nichts auf Ihrem Computerbildschirm zu sehen (oder zu kontrollieren) ist als die TRAKTOR Bedienoberfläche. Wenn Sie z.B. einen Mac benutzen, ist das Dock unsichtbar. Wenn Sie Windows benutzen, ist die Taskleiste und das Startmenü ausgeblendet.

Wenn Sie live spielen, sieht dies viel besser aus!

- Um in oder aus dem **Fullscreen** Modus zu wechseln: Klicken Sie den **Fullscreen** Button ganz oben auf der TRAKTOR Bedienoberfläche.Dies wird Ihren gesamten Bildschirm mit der TRAKTOR Bedienoberfläche füllen.
- Wenn Ihre Bildschirmauflösung größer als 1024 x 768 ist, kann es sein, dass die Features von TRAKTOR zu klein erscheinen. In diesem Fall können Sie eine Auflösung von 1024 x 768 im TRAKTOR **Preferences** Menü wählen. Wenn Sie dies ausgewählt haben, wird der **Fullscreen** Modus Ihren ganzen Bildschirm mit der TRAKTOR Bedienoberfläche bei einer Auflösung von 1024 x 768 füllen und dabei die Regler größer und besser erkennbar machen.
- Auf derselben Preferences Seite können Sie auch den Fullscreen Modus als Standard festlegen, indem Sie die Option **Switch to Fullscreen on Startup** anwählen.Show value when over control (Wert anzeigen, wenn sich die Maus über dem Regler befindet)

Wenn Sie diese Option angewählt haben, zeigt ein Regler seinen momentanen Wert an, wenn Sie mit der Maus darüberfahren, ansonsten sehen Sie nur den Namen des Buttons, z.B. **Amt** für Amount (Menge).

- Wählen Sie die Option *Show value when over control*.
- Klicken Sie auf **Apply**, um die Änderung zu übernehmen.
- Fahren Sie mit der Maus über Regler wie z.B. die Effektknöpfe und beobachten Sie den Unterschied.

Font Size (Schriftgröße)

Sie können die , die in der und in den Fenstern benutzt wird, anpassen.

- Klicken Sie auf **Font Size**, um zwischen Schriftgrößen von **Small (Klein)** bis **Huge (sehr groß)** zu wählen.

- Drücken Sie **Apply**, um die Änderung sichtbar zu machen.

Hide Beatport (Beatport verbergen)

Wenn Sie diese Option anwählen, werden alle Regler, die mit **Beatport** zu tun haben, aus der grafischen Oberfläche entfernt.Das gilt sowohl für den **Finde Mehr** Button als auch für den **Beatport** Shop.

- Wählen Sie die Option *Hide Beatport*.
- Klicken Sie auf **Apply**, um die Änderung zu übernehmen.
- Im **Listenfenster** des Track Browsers können Sie nun den Unterschied sehen.

Reset hidden dialogs (Versteckte Dialoge zurücksetzen)

Wann immer sich ein Dialog in TRAKTOR öffnet, z.B. wenn Sie einen Track löschen möchten, können Sie ein Häkchen in das Feld “Do not show again” ("Nicht mehr anzeigen") setzen.Wenn Sie dies durchführen, werden Sie diesen Dialog nicht mehr wiedersehen.

Benutzen Sie diese Option, wann immer Sie dies rückgängig machen wollen, so dass alle Sicherheitsabfragen wieder auftauchen.

Anpassen des Listenfensters des Browsers

Der Inhalt des **Listenfensters** kann nach jeder der sichtbaren Spalte sortiert werden. Wenn Sie auf die Kopfzeile klicken, ändert sich die Richtung der Sortierung.

Sie können 27 Attribute eines Tracks zeigen oder verbergen:

- Führen Sie einen Rechts-/ Ctrl-Klick auf die Kopfzeile des **Listenfensters** aus.
- Wählen Sie die Attribute aus, die Sie als Spalte im **Listenfenster** sehen möchten.
- Wählen Sie diejenigen Attribute ab, die Sie verbergen möchten.
- Wiederholen Sie diese Aktion solange, bis Sie die Kopfzeile des Listenfensters nach Ihren Wünschen konfiguriert haben.
- Um die Größe einer Spalte zu ändern, müssen Sie die Linie daneben nach links oder rechts ziehen.
- Um die relative Position einer Spalte zu ändern, klicken Sie auf die Kopfzeile der Spalte und halten und ziehen Sie sie horizontal.
- Beobachten Sie die rote Linie, die anzeigt, wo die Spalte sich einfügen wird, wenn Sie die Maustaste loslassen.

8. Bedienung des Track Browsers

Ob Sie zu Hause sind, im Studio oder bei einem Live-Auftritt auflegen – der **Track Browser** wurde dazu entwickelt, Ihre Songs so zu verwalten, dass Sie den schnellstmöglichen Zugriff auf Ihre Tracks, **Playlisten** und **Favoriten (Favorites)** haben.

Raumton - Wired (short ve...
Search Results
Track Collection
Explorer
Playlists / Mixes
Demo
Demo Tracks
History
iTunes
4 songs, 9.4 mins, 7.4 MB
Ready...
Title Artist Time BPM Genre Key Comment Key Lyrics
1 Keep_on (short version) Ronald van Ag~ 02:01 135.0~ Techno
2 Back From Exile (short... Breitbannt 02:12 131.0~ Techno
3 Pacemaker (short vers... Arthur Oskan 02:28 136.4~ Techno
4 Wired (short version) Raumton 02:40 131.9~ Electronic [more 005]~
F1: not assigned
F2: not assigned
3: Demo Tracks
F4: not assigned
F5: not assigned
F6: not assigned
F7: not assigned
F8: not assigned
F9: not assigned
F10: not assigned

8.1 Vorbereiten des Sets

Importieren Ihrer Tracks

Die Verwaltung von Tracks in der TRAKTOR **Collection** hat verschiedene Vorteile verglichen mit dem einfachen Organisieren Ihrer Tracks in Ordnern. Die **Track Collection** ist eine Datei, die Referenzen zu Musikdateien auf Ihrem Computer liefert und kategorisiert, so dass Sie durch verschiedene Browser-Features sehr einfach zugänglich sind. Wenn Sie einen Track in Ihre **Collection** importieren, wird die Musikdatei nicht kopiert – stattdessen wird die Datei zur **Track Collection** Liste hinzugefügt, so dass Sie einfach verwaltbar und suchbar ist. Jede Zeile in Ihrer **Collection** verweist auf einen Track auf Ihrer Festplatte und enthält Informationen über den Track, wie z.B. seinen Speicherort auf Ihrem Computer (**File Path**) und Standard ID3-Tag Eigenschaften wie z.B. **Artist**, **Title**, **Album** usw. Die TRAKTOR **Collection** erlaubt aber noch speziellere Informationen, wie z.B **BPM** (Beats pro Minute), Tonhöhe des Tracks (**Key**), persönliche Bewertung (**Rating**) und vieles mehr.

Wenn Sie Ihre Musik in einer Reihe spezieller Ordner organisiert haben, wie z.B. **Eigene Musik** ist es ratsam, diese Verzeichnisse in TRAKTOR Scratch einzubinden.Zukünftig können Sie dann die Funktion **Import Music Folders** verwenden, um TRAKTOR Scratch mit neu hinzugefügten Tracks oder bei geänderter Ordnerstruktur innnerhalb einer Reihe von Ordnern zu synchronisieren.

- Öffnen Sie *Preferences > Browser Preferences > Data Location*.
- Klicken Sie **Add (Hinzufügen)** auf der unteren Seite des rechten Fensters.

- Navigieren Sie zu Ihren **Musikordnern (Music Folders)**.
- Bestätigen Sie mit **OK**.
- Wiederholen Sie die Prozedur, um alle Ihre **Musikordner (Music Folders)** hinzuzufügen.

Hinweis: Unterordner werden automatisch beim Durchsuchen eingeschlossen.Sie müssen dieser Liste keine Unterordner hinzufügen.

Verfahren Sie wie folgt, um Ihre **Musikordner (Music Folders)** zu importieren:

- Führen Sie einen Rechts-/ Ctrl-Klick auf das **Collection** Symbol im Browser Tree (Baumstruktur auf der linken Seite der Bedienoberfläche) aus.
- Wählen Sie aus dem Menü **Import Music Folders (Musikordner importieren)**.

TRAKTOR Scratch bietet alternative Importier-Methoden an, je nachdem, ob Sie einen einzelnen Track oder einen speziellen Ordner, der nicht Teil Ihrer normalen Music Folder Struktur ist, importieren wollen:

- Ziehen Sie einen Track oder einen Ordner mit drag-and-drop aus Ihrem Mac Finder oder Windows Explorer auf das **Collection** Symbol im TRAKTOR **Browser Tree**.
- Ziehen Sie einen Track oder einen Ordner mit Drag-and-Drop aus der Baumstruktur unterhalb des TRAKTOR Explorer Symbols, wo all Ihre mit Ihrem Computer verbundenen Laufwerke angezeigt werden, auf das **Collection** Symbol.
- Auf die gleiche Weise können Sie einen Rechts-/ Ctrl-Klick auf einen Unterordner des TRAKTOR Scratch Explorer Symbols oder auf einen rechts im Fenster aufgelisteten Track ausführen und **Add to Collection** (der Collection hinzufügen) aus dem Kontextmenü wählen.
- Jeder Track, der in einem **Deck** gespielt wurde oder zur **Current Playlist** hinzugefügt wurde, wird ebenfalls der **Collection** hinzugefügt.

Innerhalb der sind die Tracks von Ihrem physikalischen Speicherort auf der Festplatte losgelöst und können auf verschiedenen, sich überschneidenden Wegen dargestellt werden:

- Unterhalb des **Collection** Symbols können Sie sehen, dass die Tracks nach **Artists**, **Releases**, **Labels** oder **Genres** gruppiert sind.
- Ein Track kann zeitgleich in verschiedenen **Playlisten** aufgelistet sein. Playlisten stellen eine personalisierte Sortiermethode dar, die oft mit

den Umständen zu tun hat, wann diese bestimmten Tracks gespielt werden. Sie können Sie als Ihre virtuellen Plattenkisten betrachten.

- Die Ergebnisse der Suche sind ein weiterer Weg, Teile Ihrer **Collection** anzeigen zu lassen.
- Schließlich können im **Listenfenster** auf der rechten Seite Ihre Tracks nach verschiedenen Kriterien sortiert werden, wie z.B. auf- und absteigend nach **BPM**, **Release Date (Veröffentlichungsdatum)** oder **Ratings**; dies gibt Ihnen eine zusätzliche Möglichkeit, die Ergebnisse der Suche weiter einzuengen.

Data Location (Speicherort)

Wie Sie sehen werden, hat TRAKTOR Scratch Funktionen, bestimmte Dateitypen zu erstellen und zu referenzieren. Diese Dateitypen werden in bestimmten Standard-Verzeichnispfaden gespeichert. Sie können jedoch die Verzeichnispfade im **Data Location Preferences** Menü ändern.

- Öffnen Sie *Preferences > Browser Preferences > Data Location*.
- Sie können den Verzeichnispfad der folgenden Dateitypen ändern, indem Sie auf den Button mit dem Ausrufungszeichen (!) hinter dem Pfad klicken:
  - **Collection**: Diesem Pfad folgt TRAKTOR Scratch, um **Collection** Informationen zu laden und zu speichern.
  - **Playlists**: Diesem Pfad folgt TRAKTOR Scratch, um **Playlisten** (im nächsten Abschnitt beschrieben) zu laden und zu speichern.
  - **Recordings**: Diesem Pfad folgt TRAKTOR Scratch, um Aufnahmen (**Recordings**), die Sie im Audioformat gemacht haben, zu speichern.
  - **iTunes:** Dies ist der Pfad zu Ihrer **iTunes Library** (dieser Pfad muss mit Ihren **iTunes** Einstellungen übereinstimmen).
  - **Beatport**: In diesem Verzeichnis wird TRAKTOR Scratch alle Songs physikalisch speichern, die Sie durch die TRAKTOR Bedienoberfläche aus dem **Beatport**-Store heruntergeladen haben.
  - **Music**: Hier können Sie die Verzeichnisse von Ordnern und Festplatten bestimmen, die TRAKTOR auf Musikdateien wie MP3, AIFF, WAV, M4A und mehr absuchen soll, wenn Sie Ihre Musikordner importieren..

Analyse

Die Analyse überpüft den gesamten Track und gibt folgende Informationen darüber zurück:

- **BPM Estimate (geschätzte BPM):** Dies ist der je nach Musikstil mehr oder weniger genaue **BPM**-Wert.Lesen Sie mehr über das Überprüfen des **BPM Estimate** Wertes und das Erstellen eines **Beatgrids** im nächsten Kapitel.
- **Gain Value** (Gain Wert): Jeder Track hat eine „wahrgenommene Lautstärke“, die auf seinen musikalischen Eigenschaften basiert und den angewandten Mastering Techniken. Der **Gain Value** wird während der Analyse festgestellt und ist eine sehr genaue Schätzung der optimalen Einstellungen für den **Gain** Knopf des Kanals, um die Lautstärke des Tracks auf 0dB einzustellen. Um die **Gain** Schätzung zu benutzen, schalten Sie die **Auto Gain** Funktion an, die im **Master Details** Panel verfügbar ist.
- **Stripe:** Die Abbildung der **Gesamtwellenfom** unterhalb der momentanen Wellenformanzeige wird während des Analyse-Prozesses erstellt. Wenn der **Stripe** eines Tracks fehlt, bedeutet das normalerweise, dass der Track noch nicht analysiert wurde.

Auto Analysis (Auto Analyse)

Öffnen Sie für Optionen zur automatischen Track Analyse.

Lesen Sie mehr über die **Analyse**-Optionen in Kapitel 15 (Preferences).

Einen Track aus der Collection vorhören

Normalerweise werden Sie einen Track in TRAKTOR Scratch auf dem jeweils anderen Deck, das nicht über den Master läuft, vorhören, indem Sie den **Cue Button** oder **Cue Schalter** auf Ihrem externen Hardware Mixer benutzen.

Aber auch die AUDIO 8 DJ bietet einen Kopfhörerausgang (**Headphones Output**), der zum Vorhören benutzt werden kann.

Dies können Sie tun, während eines oder beide **Decks** spielen.Das Signal des Vorhördecks (**Preview Player**) können Sie durch die **Headphone Outputs 7|8** hören.

- Laden Sie einen Track in den **Preview Player**, indem Sie auf das **Kopfhörer (Preview)** Symbol im **Listenfenster** klicken oder den Track mit der Maus ins Vorhördeck ziehen.
- Der **Preview Player** zeigt Ihnen nun die **Wellenform** des Tracks an.
- Spulen Sie durch den Track, indem Sie den roten Schieber durch die **Wellenform** ziehen.
- Drücken Sie den **Play** Button auf der rechten Seite des Vorhördecks, um die Wiedergabe zu stoppen und erneut, um in der Wiedergabe fortzufahren.
- Wenn Sie den Track mögen, laden Sie ihn in **Deck A**, indem Sie ihn per Drag-and-Drop aus dem **Preview Player** in **Deck A** ziehen oder indem Sie einen Rechts-/ Ctrl-Klick auf den Track Titel im **Listenfenster** ausführen und **Load to Deck A** auswählen.

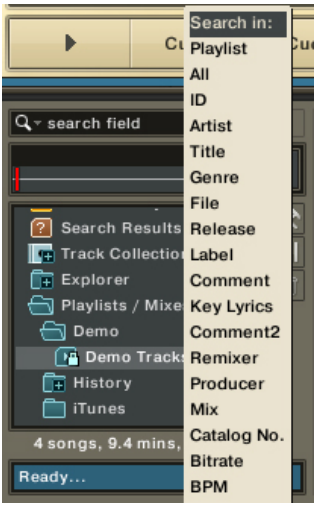
Hinweis: Um die Tracks, die in das **Vorhördeck** geladen sind, zu hören, müssen Ihre Kopfhörer mit den **Headphone Outputs** Ihrer AUDIO 8 DJ verbunden und der **Headphones Volume** Knopf aufgedreht sein. Prüfen Sie auch, ob der **Source** Knopf an der AUDIO 8 DJ auf **OUT 7|8** eingestellt ist, damit Sie an der AUDIO 8 DJ vorhören können.

Hinweis: Wenn Sie die Spalte mit dem **Kopfhörer-Symbol** nicht sehen, führen Sie einen Rechts-/ Ctrl-Klick auf die Kopfzeile des **Listenfensters** aus und wählen die Spalte **Prelisten** an.

Um einen Track vom **Vorhördeck** zu entfernen, klicken Sie erneut auf das **Kopfhörer-Symbol** im **Listenfenster** oder führen Sie einen weiteren Doppelklick auf den Track aus.

8.2 Nach Tracks suchen

Die **Suche (Search)** Funktion ist einer der schnellsten Wege, einen speziellen Track zu finden.Sie können ein Schlüsselwort in das Feld eingeben und TRAKTOR Ihre danach durchsuchen lassen.



Einfache Suche

- Klicken Sie in das **Suche** Feld.
- Geben Sie etwas in das **Suche** Feld ein, was mit dem Track zu tun hat, wie z.B: **Track Name**, **Artist Name**, **Album Name**, etc. Drücken Sie die *Enter* Taste auf Ihrer Computertastatur. TRAKTOR Scratch wird nun Ihre gesamte **Collection** durchsuchen und alle Treffer im **Listenfenster** anzeigen.
- Wenn Sie mehr als ein Wort eingeben, werden alle Tracks gefunden, die alle Wörter enthalten.

Verfeinern

Eine Suche, die mit der *Enter* Taste bestätigt wird, durchsucht die ganze **Collection**. Sie können die Suche aber noch auf eine spezielle Untermenge der **Collection** eingrenzen, indem Sie die Suche mit der Auswahl einer Kategorie im **Refine** Menü weiter eingrenzen:

- Geben Sie ein Wort in das **Suche** Feld ein.
- Klicken Sie den **Verfeinern** Button neben dem **Suche** Feld und wählen Sie ein Feld aus dem Ausklappmenü.

Die verfügbaren Optionen spiegeln die relevanten **Browser Spalten** wider:

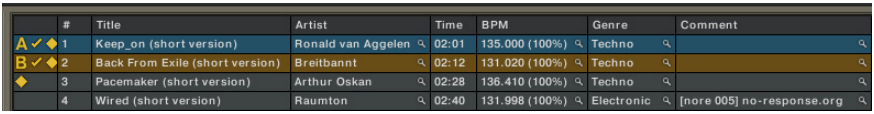
- **Playlist:** Sucht nur innerhalb der aktuell angezeigten **Playlist**.
- **All:** Durchsucht die gesamte **Collection**.

- **Artist:** Es werden alle Tracks gefunden, die nur mit dem **Artist** Feld übereinstimmen.
- Dasselbe gilt für **Title**, **Genre**, etc.

Hinweis: Eine Suche nach den **BPM** gibt Tracks mit ähnlichen Werten zurück, d.h. in einem Bereich von +/- 2,5 BPM des eingegebenen Wertes.

Lupe

Im **Listenfenster** wird Ihnen vielleicht die kleine Lupe am rechten Rand vieler Eigenschaftsfelder aufgefallen sein.Dies sucht nach Tracks in Ihrer Collection, die denselben Eintrag in diesem Feld haben.



- Klicken Sie im **Listenfenster** auf die **Lupe** neben einem **Artist Namen**.
- TRAKTOR durchsucht nun Ihre gesamte Collection nach Tracks mit demselben **Artist**.

Wichtig: Das Klicken auf die Lupe neben einem Wert gibt eine Liste mit Tracks mit ähnlichen BPM-Werten, d.h. +/- 2,5 BPM zurück.

Beatport "Finde mehr" Button

Im **Listenfenster** wird Ihnen vielleicht der kleine nach unten zeigende Pfeil am rechten Rand vieler Eigenschaftsfelder aufgefallen sein.Dies ist der Button, der dazu benutzt werden kann, im Shop nach Tracks zu suchen, die denselben Eintrag in diesem Feld haben.

- Klicken Sie im **Listenfenster** auf den **Finde mehr** Button neben einem **Artist Namen**.

- TRAKTOR durchsucht nun den gesamten Beatport Shop nach Tracks mit demselben Artist.

Hinweis: Wenn Sie den **Finde mehr** Button nicht sehen, stellen Sie den **Beatport**-Store in *Preferences -> Appearance -> Miscellaneous* an, indem Sie die Box *Hide Beatport* abwählen.

Such-Historie

Während einer TRAKTOR Session behält die **Suche** jeden Suchbegriff, den Sie eingegeben haben, in einer temporären Liste.

- Tippen Sie einen Suchbegriff ein und bestätigen Sie mit *Enter*.
- Wiederholen Sie dies ein paar Mal.
- Klicken Sie nun auf den kleinen Pfeil neben der **Lupe** links, um eine Liste der Suchbegriffe zu sehen.

Track Symbole

Insbesondere dann, wenn Sie vor einem Publikum live spielen, ist es wichtig, den Überblick über Ihr Set zu behalten und mit einem Blick im Bilde zu sein.

Die **Icon** Spalte gibt Ihnen wertvolle Informationen über die Geschichte eines Tracks und kann sortiert werden, um die Tracks in Ihrer historischen Abfolge aneinanderzureihen.Hier ist eine Liste mit jedem Symbol und seinen Bedeutungen.

- Der **Diamant** zeigt an, dass der Track in der **Current Playlist** aufgelistet ist, aber bisher nicht gespielt wurde.
- Die Buchstaben **A** und **B** zeigen die Tracks an, die gerade in die **Decks** geladen sind.
- Das **Häkchen** bedeutet, dass der Track bereits in einem der vier **Decks** gespielt wurde.
- Das **Ausrufungszeichen** identifiziert die Tracks, die nicht am vorherigen Speicherort der Datei gefunden wurden.Ein möglicher Grund kann

sein, dass das Speichermedium nicht zur Verfügung steht, dass der Speicherort für den Track geändert wurde oder er umbenannt wurde.

- Der nach rechts zeigende **Pfeil** zeigt an, dass dies der nächste Track in der **Current Playlist** ist.

Sortierung in dieser Spalte ordnet die Tracks wie folgt:

- Die bereits gespielten ganz nach oben.
- Momentan wiedergegebene Tracks in die Mitte.
- Anstehende Tracks, die in der **Current Playlist** auf die Wiedergabe warten, darunter.
- Noch nicht in der Current Playlist erscheinende Tracks darunter.
- Fehlende Tracks ganz unten.

Consistency Check Report (Konsistenzüberprüfungsbericht)

Der **Consistency Check Report** liefert einen Überblick über den aktuellen Status Ihrer **Track Collection** und gibt Ihnen Möglichkeiten, diese zu verwalten.

- Führen Sie links in der Baumstruktur einen Rechts-/ Ctrl-Klick auf die **Track Collection** aus und wählen Sie **Check Consistency** aus dem Kontextmenü.
- Wenn TRAKTOR die Konsistenz überprüft hat, wird der **Consistency Check Report** angezeigt, der die ermittelten Werte in Zahlen aufzeigt.

Show Overview (Überblick zeigen)

- **Total Tracks:** Gesamtanzahl der Tracks in Ihrer **Collection**.
- **Tracks Missing**: Die Anzahl Tracks, die von Ihrer Festplatte gelöscht wurden oder von Ihrem ursprünglichen Speicherort wegbewegt wurden.
- **Tracks Not Analyzed**: Die Anzahl Tracks, die noch nicht analysiert wurden.
- **Tracks Missing Stripe:** Die Anzahl der Tracks, die importiert und analysiert wurden, deren **Gesamtwellenform (Stripe)** jedoch entfernt wurde.
- **Total Tracks To Analyze**: Die Summe aller Tracks mit fehlendem Stripe (**Tracks Missing Stripe**) und die noch nicht analysiert worden sind (**Tracks not Analyzed**).Das ist die Gesamtanzahl Tracks, die Sie noch analysieren müssen.

Sie können auch eine Liste anzeigen lassen, die nur die fehlenden Tracks (**Missing Tracks**) anzeigt oder nur die noch nicht (**Tracks not Analyzed**) analysierten Tracks.

Missing Tracks (fehlende Tracks)

- Klicken Sie auf die Registerkarte **Missing Tracks**.
- Das **Consistency Check Report** Fenster zeigt jeden fehlenden Track und seine Attribute an.
- Benutzen Sie die horizontale Bildlaufleiste, um weitere Eigenschaftsfelder zu sehen.
- Wenn Sie nicht möchten, dass diese fehlenden Tracks in Ihre **Collection** referenziert werden, können Sie die Referenzen durch Klicken auf den Button **Remove Missing Tracks** löschen.

Der erlaubt es Ihnen, die Referenzen zu Tracks wiederzufinden, die in Ihrer als fehlend auftauchen.

- Klicken Sie auf den **Relocate Missing Tracks** Button.
- Es öffnet sich ein Standarddialog Ihres Betriebssytems.
- Navigieren Sie darin zu dem Ordner, in den Ihre fehlenden Tracks verschoben wurden.
- Um mehrere Tracks in verschiedenen Ordnern zu finden, wählen Sie den obersten Ordner, in dem die Dateien gespeichert sind.

Hinweis: Sie können das Wiederfinden jederzeit unterbrechen – es wird die Konsistenz Ihrer **Collection** nicht beschädigen.

Tracks to Analyze (noch nicht analysierte Tracks)

- Klicken Sie auf die Registerkarte **Tracks To Analyze**.
- Das **Consistency Check Report** Fenster zeigt Ihnen jeden Track an, der noch nicht analysiert wurde.
- Nachdem Sie die Gesamtanzahl der Tracks gesehen haben, können Sie entweder **Relocate Missing Tracks** (fehlende Tracks wiederfinden) wählen oder **Remove Missing Tracks** (fehlende Tracks aus der Collection entfernen).

Show Consistency Check on Startup (Konsistensüberprüfungsreport bei jedem Start zeigen)

Der **Consistency Check Report** kann so eingestellt werden, dass er jedes Mal, wenn Sie TRAKTOR öffnen, angezeigt wird. Bitte beachten Sie, dass diese Funktion unpraktisch sein kann, wenn Sie mit TRAKTOR live spielen und Sie die Zeit, die TRAKTOR zum Starten braucht, möglichst klein halten wollen.

- Öffnen Sie *Preferences > Browser Preferences > Collection Preferences.*

- Wählen Sie die Option **Show Consistency Check Report on Startup** an und bestätigen Sie mit **OK**.
- Der **Consistency Check Report** wird nun jedes Mal, wenn Sie TRAKTOR Scratch starten, auftauchen.

8.3 Bearbeiten von Tracks

Ob Sie live spielen oder im Studio arbeiten, TRAKTOR Scratch gibt Ihnen Werkzeuge an die Hand, Ihre **Track Collection** komplett organisiert zu halten.

Track Eigenschaften

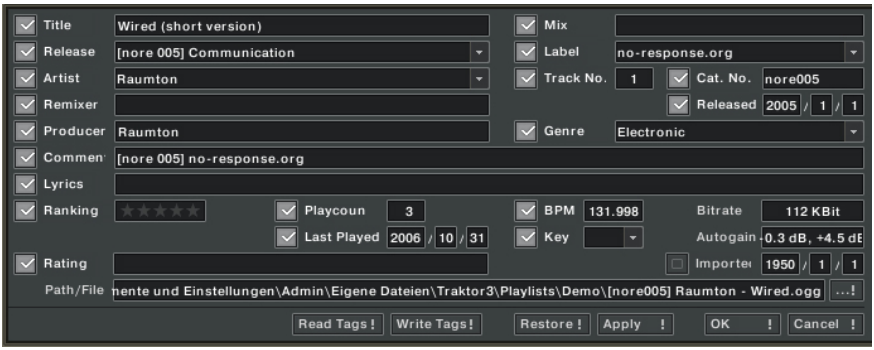
Jeder Track in Ihrer **Collection** hat Eigenschaften, wie z.B. Song **Title**, **Artist Name**, **Album Name**, etc. TRAKTOR Scratch erlaubt es Ihnen, Track Eigenschaften auf zwei Methoden zu bearbeiten:

Track Eigenschaften direkt im Listenfenster bearbeiten (Inline Editing)

- Klicken Sie auf einen Track im **Listenfenster**, um ihn auszuwählen; der Track ist nun farbig hervorgehoben.
- Klicken Sie ein weiteres Mal auf das Feld, das Sie bearbeiten wollen, z.B. den **Artist Namen**.
- Ein Zeiger erscheint nun innerhalb des Textfeldes.
- Bearbeiten Sie das Feld **Artist** und drücken Sie die *Enter* Taste Ihrer Computertastatur, um den **Inline Editing** Modus zu verlassen.

Track Eigenschaften im Edit Dialog bearbeiten

Nicht alle **Eigenschaften** eines Tracks sind im **Listenfenster** sichtbar.Um Zugang zu allen verfügbaren eines Tracks zu erhalten benutzen Sie den .Dieser Dialog erlaubt auch eine gleichzeitige Auswahl von mehreren Tracks, wie wir weiter unten beschreiben werden.



Einen einzelnen Track bearbeiten

- Wählen Sie einen Track im Listenfenster, indem Sie darauf klicken.
- Führen Sie einen Rechts-/ Ctrl-Klick auf den ausgewählten Track aus und wählen Sie **Edit** aus dem Kontextmenü oder benutzen Sie den entsprechenden **Browser Button**.
- Das **Listenfenster** wird zum Track **Edit Dialog**.
- Bearbeiten Sie die gewünschten Informationen für Ihren Track.
- Benutzen Sie das Ausklappmenü neben einer Track **Eigenschaft**, um einen **Eintrag** zu wählen, den Sie bereits einmal in Ihre **Track Collection** eingegeben hatten.
- Unten im Dialog finden Sie einen Button mit der Beschriftung **Restore**, um jede Änderung, die Sie gemacht haben, rückgängig zu machen. Um die Änderungen anzunehmen, drücken Sie den Button **Apply** oder benutzen Sie den entsprechenden **Browser Button**.
- Wenn Sie fertig sind, bestätigen Sie mit **OK** oder brechen Sie mit **Cancel** ab. Auch hier können Sie wieder die entsprechenden **Browser Buttons** benutzen.

Eine Auswahl von Tracks bearbeiten

- Wenn Sie alle Tracks eines **Albums** oder einer **Playlist** bearbeiten wollen, wählen Sie sie aus und wählen dann **Edit** aus dem Kontextmenü, wie Sie es bereits von der Bearbeitung einzelner Tracks gewohnt sind oder benutzen Sie den entsprechenden **Browser Button**.
- Im **Edit** Dialog wird Ihnen auffallen, dass die meisten Ankreuzfelder (Checkboxes) neben den Attributen abgewählt und die Felder leer sind.

- Unten im **Edit** Dialog sehen Sie 3 neue Buttons: **Previous (Vorheriger)**, **Select All (Alle auswählen)** und **Next (Nächster)**. Diese Buttons werden gebraucht, um durch Ihre Auswahl der Tracks zu blättern.
- Die Checkboxen zeigen an, welche Attribute aus der Auswahl Tracks denselben Wert haben. Ausserdem zeigen Sie an, dass das Feld in die **Collection** Eigenschaften geschrieben wird, wenn die Änderungen angenommen werden.
- Wenn Sie ein Attribut global für alle ausgewählten Tracks ändern wollen (z.B. die Schreibweise eines **Artist**), bearbeiten Sie das **Artist** Feld, versichern Sie sich, dass die Box daneben angewählt ist und drücken Sie den **Apply** Button.
- Wenn Sie die Tracks einzeln nacheinander bearbeiten wollen, benutzen Sie die **Previous** und **Next** Buttons am unteren Rand des Dialoges, um durch die Liste zu blättern.
- Das Klicken auf **Restore** wird Ihre Änderungen rückgängig machen.
- Das Klicken auf **OK** wird Ihre Änderungen bestätigen.

Attribute in Musikdateien schreiben - ID3 Tags

Wie in der Einleitung beschrieben, ist die TRAKTOR **Collection** eine Datenbank, die sowohl Referenzen auf physikalische Speicherorte Ihrer Tracks beinhaltet als auch Informationen über die Eigenschaften. Viele Musikdateiformate, wie z.B. MP3, erlauben es, Informationen über den Track direkt in die Datei zu speichern. Dies wird gemacht, indem spezielle Text Tags am Beginn oder am Ende des Musikanteils einer Datei eingebettet werden.

TRAKTOR Scratch braucht diese Art von Tags nicht, da alle relevante Information in der **Collection** Datei gespeichert wird, aber: Sobald Sie einen Track auf einen anderen Computer übertragen wollen, werden die Attribute des Tracks von der Musikdatei entkoppelt.

Daher kann es nützlich sein, die Eigenschaften zusätzlich in den Track selber zu schreiben.Nicht alle Dateitypen unterstützen diese Art von eingebetteter Information, so unterstützen beispielsweise AIFF und WAV Dateien dies nicht.

Andere Dateitypen unterstützen ein geschütztes Tag-Format, wie z.B. FLAC, das TRAKTOR Scratch noch nicht vollständig unterstützt. ID3v2, was der Name der gebräuchlichsten Art von eingebetteten Tags in MP3-Dateien ist, wird von TRAKTOR Scratch komplett unterstützt. Es ist geplant, andere und mehr Dateitypen in zukünftigen Versionen zu unterstützen.

Eine Liste mit allen unterstützten Dateiformaten finden Sie hier:

http://www.native-instruments.de/traktor.info

Das Schreiben von Eigenschaften in die Datei-Tags sollte benutzt werden, um:

- Tracks zu anderen Computern zu übertragen.
- Eine Sicherheitskopie der Informationen, die in der **Collection** enthalten sind, zu erstellen.

Das Lesen von Tags aus Dateien wird automatisch durchgeführt, wenn Tracks in die **Collection** importiert werden oder wenn Sie Ihre Tracks im TRAKTOR Explorer durchsuchen. Manuelles Auslesen von Tags aus Dateien wird hauptsächlich benutzt, um ungewünschte Änderungen, die in der TRAKTOR Scratch **Collection** gemacht wurden, rückgängig zu machen.

Browser Buttons

Obwohl alle Funktionen, die für einzelne oder eine Auswahl von Tracks gelten, im Kontextmenü (via Rechts-/ Ctrl-Klick auf den/ die ausgewählten Track) erreichbar sind, wurden die wichtigsten Funktionen auch als Buttons in dem Bereich zwischen der **Baumstruktur** und dem **Listenfenster** implementiert: die **Browser Buttons**.

Die **Browser Buttons** sind nicht immer dieselben – die Funktionen der Buttons ändern sich abhängig von der momentan ausgewählten Ansicht im **Listenfenster**.

Edit (Bearbeiten)

Das Klicken auf **Edit** öffnet den **Track Edit Dialog** des ausgewählten Tracks wie weiter oben bereits beschrieben.

Analyze (Analysieren)

Startet die Analyse der ausgewählten Tracks. Die Analyse überpüft den gesamten Track und gibt verschiedene Informationen darüber zurück. Lesen Sie mehr über die Analyse in Kapitel 15 (Preferences).

Delete (Löschen)

Das Klicken auf **Delete** entfernt den ausgewählten Track von Ihrer **Track Collection** oder **Playlist**.

- Klicken Sie auf einen Track im **Listenfenster**, um ihn auszuwählen.

- Klicken Sie auf den **Delete** Button.
- Um mehr als einen Track zu entfernen, wählen Sie mehrere Tracks im **Listenfenster** aus und klicken Sie den **Delete** Button.

Hinweis: Dies entfernt nur den Track von der Playlist. Ihr Track wird nicht von der Festplatte gelöscht!

Die folgenden werden nur nach Klicken auf den Button (oder im Kontextmenü) sichtbar:

Editieren bestätigen

Alle Änderungen bestätigen und zur Playlist Ansicht zurückkehren.

Editieren abbrechen

Alle Editierungen abbrechen.Alle Änderungen, die nach dem letzen gemacht wurden, werden verworfen.

Metadaten wiederherstellen

Bricht die aktuellen Änderungen ab und stellt die Track Attribute aus der Collection wieder her.

Dies ist besonders nützlich, wenn Sie versehentlich Einträge in einem der Attributenfelder gelöscht oder verändert haben.

Metadaten lesen

Importiert Metadaten von ausgewählten Musikdateien in die **Collection**.

Hinweis: Nicht alle Dateitypen werden unterstützt.

Metadaten schreiben

Schreibt Metadaten Informationen in Musikdateien. Wählen Sie aus 3 Schreibmethoden in *Preferences > Browser Preferences > Collection Preferences*.

Hinweis: Nicht alle Dateitypen werden unterstützt.

Apply (Bestätigen)

Die Änderungen werden angenommen und in der gespeichert.

Die folgenden **Browser Buttons** können nur vom **Beatport** Symbol aus erreicht werden. Wenn Sie das **Beatport** Symbol nicht sehen, wählen Sie **Hide Beatport** in *Preferences > Appearance > Miscellaneous* ab.

Vorgehörten Track kaufen

Track aus dem Vorhördeck kaufen

Downloads überprüfen

Überprüfen Sie den Download-Ablauf auf noch nicht vollständige Downloads.

Beatport Shop aktualisieren

Aktualisiert den Shop. Benutzen Sie diese Option nach Verbindungsproblemen.

Weitere Track Optionen

Relocate (Wiederfinden)

Öffnet einen Dialog, in dem Sie zu dem Ordner navigieren können, der den oder die fehlenden Tracks enthält.Sehr nützlich, wenn Sie Ihren neu strukturiert haben.

Search in Playlists (Suchen in Playlists)

Sucht den oder die ausgewählten Tracks in allen Playlisten und gibt eine Liste mit den Playlisten zurück, die den oder die gesuchten Track enthalten.

Add to Playlist as Next (Der Playlist als Nächstes hinzufügen)

Fügt den oder die ausgewählten Tracks als nächste in der **Current Playlist** hinzu.

Add to Playlist at End (Der Playlist am Ende hinzufügen)

Fügt den oder die ausgewählten Tracks am Ende der hinzu.

Reset Played (Spielstatus zurücksetzen)

Klicken auf **Reset Played** wird das **Symbol** neben jedem Track, der gespielt wurde, zurücksetzen.Diese Tracks werden dann als *nicht gespielt* angezeigt. Dies kann benutzt werden, wenn Sie einen Track später in Ihrem Set erneut spielen wollen und dabei Verwirrung vermeiden wollen, die entstehen kann, wenn der Track als bereits gespielt markiert wurde.

Hinweis: Der Spielstatus Ihrer Tracks wird automatisch nach jeder Session zurückgesetzt, d.h. das Schließen und Öffnen von TRAKTOR Scratch entfernt den Spielstatus.

Show in Explorer/ Finder (Zeige in Explorer/ Finder)

Durch Rechts-/ Ctrl-Klick auf einen Track können Sie aus dem Kontextmenü auswählen.Dies wird den Track abhängig von Ihrem Betriebssystem im Windows Explorer oder Mac Finder anzeigen.

Löschen von Tracks auf Ihrer Festplatte

Der TRAKTOR Scratch Browser hat keine Möglichkeit, Tracks physikalisch von Ihrer Festplatte zu löschen.

8.4 Arbeiten mit Collection und Playlists

Playlisten sind eine alternative Möglichkeit, Ihre **Collection** zu organisieren. Anstatt Tracks mit Tags zu versehen und Sie durch Suchworte abzufragen können Sie Gruppen von Tracks innerhalb Ihrer **Collection** erstellen, indem Sie **Playlisten** erstellen. Diese können als virtuelle Plattenkisten angesehen werden, aber anders als bei einem physikalisch vorhandenen Track, den Sie auf Vinyl haben, kann ein virtueller Track in so vielen **Playlisten** wie Sie wollen auftauchen – ohne, dass Sie ihn wieder zurück ins Regal stellen müssten! Eine **Playlist** kann in jeder Art und Weise sortiert werden wie Sie möchten oder aber auch zufällig angeordnet werden (shuffle). Weitere Vorteile sind Speichern und Laden als auch das Exportieren, um sie auf andere Computer zu übertragen.

- Führen Sie einen Rechts-/ Ctrl-Klick auf das **Playlist/ Mixes** Ordner Symbol in der **Baumstruktur** aus.
- Wählen Sie aus dem Kontextmenü **Create Playlist**.
- Geben Sie im folgenden Fenster der neuen **Playlist** einen Namen.
- Wählen Sie **OK**.

- Ihre neue **Playlist** wird als Unterordner im **Playlist/ Mixes** Ordner auftauchen.

Playlist Optionen

Sie finden folgende Optionen im Kontextmenü vor, wenn Sie einen Rechts-/ Ctrl-Klick auf eine Playlist ausführen:

- **Lock/Unlock** Playlist.Eine gesicherte Playlist ist an dem abgebildeten **Schloss (Lock) Symbol** zu erkennen.
- **Analyze** - analysieren Sie die Tracks, die in der ausgewählten Playlist enthalten sind.
- **Relocate** - finden Sie verwaiste Pfade der Tracks, die in der ausgewählten Playlist enthalten sind, wieder.
- **Save** - speichern Sie die ausgewählte Playlist.
- **Rename** - benennen Sie die ausgewählte Playlist um.
- **Clear** - leeren Sie die ausgewählte Playlist, d.h. entfernen Sie alle Tracks von der Playlist.
- **Delete** - löschen Sie die ausgewählte Playlist. Dies wird Ihre Tracks nicht von der Track Collection löschen, sondern nur die Playlist Datei.
- **Reset Played State** - setzen Sie den Spielstatus zurück und entfernen Sie alle Track Symbole (gespielt, vorgehört usw.) aus der Icon Spalte im Track Browser.
- **Add to Collection** - fügen Sie alle Tracks der enthaltenen Playlist Ihrer Collection hinzu.
- **Read File Tags (Async)** - lesen Sie die ID3 Tags der enthaltenen Tracks aus. Dies wird als Hintergrundprozess ausgeführt und beeinflusst nicht die Performanz.
- **Write File Tags (Async)** - schreiben Sie ID3 Tags abhängig von Ihrer Einstellung in *Preferences > Browser Preferences > Collection Preferences > ID3 Tag Mode* in die enthaltenen Tracks. Dies wird als Hintergrundprozess ausgeführt und beeinflusst nicht die Performanz.
- **Add to Playlist as Next** - platzieren Sie alle Tracks, die in der Playlist enthalten sind, als nächste Tracks in der Current Playlist.
- **Add to Playlist at End** - platzieren Sie alle Tracks, die in der Playlist enthalten sind, ans Ende der Current Playlist.
- **Export Playlist** - exportieren Sie die in der ausgewählten Playlist enthaltenen Tracks zusammen mit der Playlist-Datei (playlistname.nml) zu einem Platz Ihrer Wahl.Auf diesem Wege können Sie eine Playlist

zu einem anderen TRAKTOR Scratch Computer transportieren, ohne Daten zu verlieren.

- **Export Printable** - exportieren Sie eine HTML-Datei, die eine Tabelle mit anpassbaren Spalten enthält, in denen die Tracks der ausgewählten Playlist aufgeführt sind.

Sortieren Ihrer Playlist

Sie können die **Playlist** nach jeder Spalte des **Browsers** sortieren.

Wenn Sie die **Playlist** z.B. nach der **BPM**-Spalte sortieren, wird die Liste auf- oder absteigend nach **BPM** sortiert.

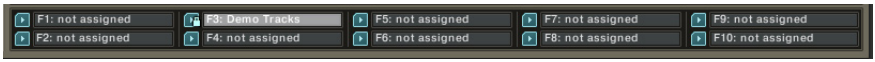
Playlists per Drag-and-Drop neu sortieren

- Klicken, halten und ziehen Sie einen Track in der **Playlist** hoch oder runter.
- Beachten Sie die rote Linie, die anzeigt, wo der Track eingefügt wird, wenn Sie die Maustaste loslassen.

Hinweis: Um eine Neusortierung mit Drag-and-Drop durchzuführen, muss die Playlist zunächst entsichert werden.Wenn Sie das Symbol für **verbotene Aktionen** sehen, wenn Sie versuchen, einen Track per Drag-and-Drop an eine andere Stelle innerhalb der Playlist zu ziehen, müssen Sie diese zunächst entsichern.

Favoriten

Das **Favoriten** Fenster ist ein anpassbares Navigationswerkzeug und befindet sich unten in der Bedienoberfläche.Wenn Sie die **Favoriten** nicht sehen, sind Sie unter Umständen im **Layout Playback**.Wählen Sie das **Layout Performing** oder **Browsing** mit dem **Layout Selector** in der Kopfzeile (**Header**).



Jeder kann einem Tastaturkürzel (Hotkey) zugewiesen werden – voreingestellt sind die ersten 10 F-Tasten.

Drei der **Favoriten** sind fest zugewiesen und können nicht geändert werden:

- F1: Current Playlist
- F2: Track Collection
- F9: Audio Recording

Sie können jeden der Ordner oder Playlists aus dem **File Browser** den verbleibenden sieben **Favoriten** (F3 - -F8 und F10) zuordnen.

Verfahren Sie wie folgt, um einen Ordner zu erstellen und zu benutzen:

- Klicken Sie auf den **Playlists** Ordner, um seinen Inhalt anzuzeigen.
- Klicken Sie auf den Ordner **Demo Content**, um die **Demo Playlist** anzuzeigen.
- Klicken, halten und ziehen Sie den Namen **Demo Playlist** über das **Favoriten** Symbol F3.
- **F3: not assigned** wird sich in **F3: Demo Playlist** ändern.
- Von nun an können Sie auf diesen Ordner jederzeit durch das Drücken der F3-Taste auf Ihrer Computer-Tastatur zugreifen oder mit der Maus auf das **Favoriten** Symbol klicken.
- Der Inhalt der **Demo Playlist** wird nun im **Listenfenster** angezeigt.

Hinweis: Ziehen Sie eine andere Playlist auf einen bereits besetzten Favoriten, wird die bisherige Favoriten-Playlist mit der neuen Playlist **ersetzt**.

Das Ziehen einer Playlist **bei gleichzeitig gedrückter Shift-Taste** auf einen bereits besetzten Favoriten wird die Inhalte der bisherigen Favoriten-Playlist mit der neuen Playlist **vermischen**.

Hinweis: Bei einigen Computer-Tastaturen müssen Sie die Function (fn) Tasten drücken, um die F-Tasten benutzen zu können.

History Playlist

Die **History Playlist** ist eine spezielle **Playlist**, die Ihnen Informationen darüber gibt, welche Tracks Sie während einer Session gespielt haben.

Sie wird mit einem Zeitstempel versehen und nach jeder Session erstellt, so dass immer, wenn Sie TRAKTOR schließen und wieder öffnen, Sie die Geschichte (History) dessen, was Sie gespielt haben, vorfinden.

Diese Funktion ist besonders nützlich, wenn Sie eine **Playlist** der tatsächlich gespielten Tracks eines Abends aushändigen müssen oder einfach nachvollziehen wollen, was Sie letzte Nacht gespielt haben.

- Führen Sie einen Doppelklick auf den **Playlist/ Mixes** Ordner in der Verzeichnisstruktur links aus und einen weiteren Doppelklick auf den **History** Ordner.
- Wenn Sie TRAKTOR nicht zum ersten Mal geöffnet haben, werden Sie mehrere **Playlisten** mit einem Zeitstempel am Anfang des Namens vorfinden; für jede Session, die Sie mit TRAKTOR gemacht haben, eine.
- **History Playlists** sind standardmäßig gesichert **(***locked***).**

Wenn Sie einige Monate mit TRAKTOR gearbeitet haben, kann diese Liste sehr gross werden und enthält oft **Playlisten**, die nur ein paar wenige Tracks enthalten.

Eine gute Angewohnheit kann es deswegen sein, **History Playlists** eines besonders gelungenen Abends umzubenennen, was es einfacher macht, sie wiederzufinden als durch den Zeitstempelnamen.

Sie können alle von anderen **Playlisten** gewohnten Aktionen hier auch durchführen, inklusive dem Löschen einer **History Playlist**, aber hierbei könnte der folgende Ratschlag nützlich sein:

- Navigieren Sie in Ihrem Windows Explorer/ Mac Finder zu Ihrem TRAKTOR Ordner und öffnen Sie den **Playlists** Ordner und darin den **History** Ordner.
- Dort werden Sie eine Liste Ihrer bisherigen **History Playlists** vorfinden.
- Als Faustregel gilt: Jeder Track in einer Liste entspricht ungefähr 1 kb. Das bedeutet, dass **Playlisten** mit 5 oder weniger Kilobyte vermutlich nur 4-6 Tracks enthalten.
- Diese können Sie normalerweise löschen, was das Blättern in den **History Playlists** angenehmer und übersichtlicher macht.

Current Playlist

Die **Current Playlist** ist eine spezielle **Playlist**, in der Sie Tracks vorfinden, die bereits gespielt wurden, oder die Sie in naher Zukunft spielen wollen.

Wann immer Sie einen Track spielen, wird er automatisch in die **Current Playlist** aufgenommen.

- Wenn Sie einen Track gefunden haben, den Sie zwar nicht als nächstes spielen wollen, aber in naher Zukunft, ziehen Sie diesen einfach per Drag-and-Drop auf die **Current Playlist**, um schneller auf ihn zugreifen zu können.

- Stellen Sie die Tracks in der **Current Playlist** nach Belieben um.Wenn Sie einen Track mit Drag-and-Drop an eine andere Stelle ziehen, werden Sie eine rote Linie sehen, wo der Track eingefügt wird, wenn Sie die linke Maustaste loslassen.
- Führen Sie einen Rechts-/ Ctrl-Klick auf die **Current Playlist** aus und wählen Sie **Clear**, um alle Tracks aus der **Current Playlist** zu entfernen.

Track Collection

Die **Track Collection** ist eine spezielle **Playlist**, die jeden importierten Track beinhaltet, ohne die Ordnerstruktur auf Ihrer Festplatte zu beachten.

Dies macht es manchmal einfacher, nach Tracks zu suchen oder einen generellen Überblick zu erhalten, wenn Sie Tracks für eine **Playlist** zusammenstellen wollen.

Die Track Collection ist das Herz von TRAKTOR, das jeden Ihrer Songs in seiner Datenbank enthält, was es einfach macht, ihn zu suchen - und zu finden.

iTunes Import

TRAKTOR Scratch erlaubt es Ihnen, Ihre iTunes Library sowie Ihre individuellen iTunes Playlists zu importieren.

Versichern Sie sich, dass Ihr iTunes Library Pfad identisch mit dem in *Preferences > Browser Preferences > Data Location* gewählten Dateipfad ist.

Nun müssen Sie nur noch auf das iTunes Symbol in der Baumstruktur auf der linken Seite klicken!

Verbinden Ihres iPods

Mit TRAKTOR Scratch können Sie sowohl nicht-DRM-geschützte Tracks als auch auf Ihrem iPod gespeicherte Playlisten spielen.

Starten Sie TRAKTOR Scratch und verbinden Sie Ihren iPod mit Ihrem Computer. TRAKTOR erkennt Ihren iPod und wird das iPod Symbool in der Baumstruktur darstellen - dies kann bis zu 10 Sekunden dauern. Wenn Sie nun den iPod auswählen, wird die Nachricht **Loading** (es wird geladen) erscheinen; TRAKTOR liest nun die Track und Playlisten-Informationen. Das Wort **Queued** neben einer iPod Playliste bedeutet, dass diese als nächstes gelesen wird. Wenn der Prozess beendet ist, werden Sie in der Lage sein, jeden nicht-DRM-geschützten Track zu spielen, wie Sie es sonst von einem anderen Laufwerk aus auch tun würden.

Hinweis: Das Ein- und Ausstecken des iPods während ein Track läuft, kann u.U. dazu führen, dass die Audioausgabe kurz stoppt. Bitte entfernen Sie Ihren iPod nicht, wenn Sie einen Track davon spielen!

9. Backup und Transfer Ihrer Collection

9.1 TRAKTOR Dateiformate und der TRAKTOR Ordner

TRAKTOR erstellt die folgenden Dateitypen auf Ihrer Festplatte:

- ***.nml** = alle Playlisten haben diese Endung, die **Collection**, die **History** Playlists und benutzererstellte Playlisten
- ***.tks** = Endung für Tastatur- oder MIDI-Hotkey Einstellungen
- ***.nmx** = Endung für Native Mix Recordings
- ***.wav** = Endung für eine Audiodatei, die mit dem Audiorecorder gemacht wurde
- ***.xml** = Endung für die Settings-Datei. In Ihr werden die gewählten Dateipfade als auch das letzte Layout, das verwendet wurde, gespeichert.
- ***.log** = Endung der Log-Dateien, die erstellt werden, wenn Sie TRAKTOR Scratch öffnen.

Wenn Sie die Standardpfade von TRAKTOR verwenden, finden Sie all diese TRAKTOR Dateien im Ordner *My Documents\Traktor3 (PC) or HD/[User]/Traktor3 (Mac)*.

Sie können die Standardpfade in *Preferences > Browser Preferences > Data Location* ändern.

9.2 Komplettes Backup

Der einfachste Weg, Ihre gesamten TRAKTOR Daten zu sichern, ist es, die Standardpfade für den TRAKTOR Ordner zu benutzen und einfach den gesamten Ordner als Backup zu sichern.

Wenn Sie Ihr Betriebssystem neu aufsetzen und dann TRAKTOR installieren, kopieren Sie einfach den ganzen TRAKTOR Ordner an die Stelle des Standard-Ordners, *bevor* Sie TRAKTOR das erste Mal starten.

Wenn Sie sich dafür entschieden haben, TRAKTORs Dateipfade zu einem anderen Speicherort hinzulenken, z.B. weil Sie aus Sicherheitsgründen all Ihre Daten auf einer zweiten Partition oder einer externen Festplatte speichern wollen, ist es das Einfachste, die TRAKTOR Dateien in einem Ordner mit dem Namen *Traktor3* zu organisieren und eine Dateistruktur wie die des Standard-Ordners beizubehalten.

Bitte beachten Sie, dass selbst wenn Sie alle Pfade zu einem anderen Ort umgestellt haben, die *.log und *.xml Dateien immer in den Standard-Ordner *Traktor3* gespeichert werden, so dass Sie diese gelegentlich manuell zur Sicherheit in den Ordner, in dem Sie alle anderen TRAKTOR Dateien speichern, kopieren sollten und natürlich auch, bevor Sie Ihr Betriebssystem neu aufsetzen.

Wenn Sie Ihr Betriebssystem neu aufgesetzt haben und TRAKTOR installiert haben, kopieren Sie die *.log und *.xml Dateien in den Standard-Ordner *Traktor3* bevor Sie TRAKTOR das erste Mal starten.

Wenn der Laufwerksbuchstabe Ihrer personalisierten Speicherorte sich nicht geändert hat, finden Sie alles so vor wie vor der Neu-Installation.

Hat sich der Laufwerksbuchstabe Ihres personalisierten Speicherortes geändert, werden Sie alle Tracks mit einem Ausrufungszeichen (**!**) markiert vorfinden, was bedeutet, dass die Referenzen verwaist sind.Benutzen Sie die **Relocate** Funktion, um diese Dateien wiederzufinden.

9.3 Automatisches Backup (Sicherheits Backup)

Jedes Mal, wenn Sie etwas in Ihrer **Collection** ändern und TRAKTOR Scratch schließen, wird eine Sicherheitskopie Ihrer **Collection** erstellt, die im Ordner Backups innerhalb des **Traktor3** Ordners gespeichert wird. Wenn Sie Ihre **Track Collection** versehentlich löschen oder teilweise zerstört haben, verfahren Sie wie folgt:

- Öffnen Sie in TRAKTORs Baumstruktur den Explorer und navigieren Sie zu Ihrem **Traktor3** Ordner, den Sie in Ihrem User Folder (Mac) oder in Eigene Dokumente (PC) finden.
- Navigieren Sie zum *Backup* Ordner.
- Klicken Sie auf eine der letzten Sicherheitskopien und versichern Sie sich der Intaktheit dieser **Collection**.
- Wenn die Sicherheitskopie beschädigt scheint, prüfen Sie eine frühere Version.
- Wenn Sie eine intakte Sicherheitskopie gefunden haben, ziehen Sie den Ordner mittels Drag-and-Drop auf das **Collection** Symbol, um die Sicherheitskopie in die aktuelle **Collection** zu importieren.

Hinweis: TRAKTOR Scratch speichert nur 10 Sicherheitskopien, danach werden die jeweils ältesten Sicherheitskopien mit den zweitältesten ersetzt. Sie sollten daher auch eine manuell erstellte Sicherheitskopie

des aktuellen Status der **Collection** machen, indem Sie so eine Sicherheitskopie in einen separaten Ordner kopieren, auf den nicht von TRAKTOR Scratch zugegriffen wird.

Eine beschädigte **Collection** kann dazu führen, dass TRAKTOR Scratch sich beim Starten "aufhängt" oder "abstürzt".Wenn Sie vermuten, dass dies der Fall ist, verfahren Sie wie folgt:

- Schließen Sie TRAKTOR Scratch.
- Machen Sie eine Sicherheitskopie der Datei collection.nml, die Sie im Ordner *user:Traktor3* (Mac) oder *Eigene Dokumente/Traktor3* (PC) finden, bevor Sie sie löschen.
- Starten Sie TRAKTOR Scratch neu mit einer leeren **Collection**.
- Importieren Sie die Sicherheitskopie der **Collection** wie oben beschrieben.

Hinweis: Obwohl TRAKTOR Ihnen die Wahl lässt, Ihre **Track Collection** und **Playlisten** in verschiedenen Verzeichnissen zu speichern, ist es das Beste, diese Dateien in der Standardform organisiert zu lassen, da dies es einfacher macht, Problemen auf die Spur zu kommen.

Wichtig: Die Datei Traktor Scratch Settings.xml enthält Ihre Layout-Einstellungen und wird immer in Ihren Traktor3 Ordner gespeichert.

10. Kontrolle der Decks

10.1 Generelles Deck Verhalten

- Wenn Sie im **Internen Modus** sind, klicken und halten Sie die **Wellenform** eines Tracks. Dies ist so, als würden Sie Ihre Hand auf eine Schallplatte legen, um die Wiedergabe zu stoppen.
- Während Sie die Maustaste weiter gedrückt halten, bewegen Sie die Maus rückwärts und vorwärts. Dies bewegt die **Wellenform** ähnlich wie beim Scratchen einer **Vinyl** Schallplatte.
- Lassen Sie die Maustaste los.

- Führen Sie einen Rechts-/ Ctrl-Klick auf die Wellenform aus und halten Sie die **Wellenform**, dann lassen Sie die Maustaste los, um die Wiedergabe zu starten.

Play

Drücken Sie den **Play** Button um die Wiedergabe eines Tracks zu starten und zu stoppen.

Cue/ Play

Wenn Sie mit der linken Maustaste auf den **Cue/ Play** Button klicken, springt der Track zum letzten **Cue Punkt** zurück und fährt von dort mit der Wiedergabe fort.

Klicken und Halten des **Cue/ Play** Buttons mit der rechten Maustaste lässt den Track zum letzten **Cue Punkt** zurückspringen - aber erst, wenn Sie die rechte Maustaste loslassen, fährt der Track in der Wiedergabe fort.

Cue/ Pause

Wenn Sie auf **Cue/ Pause** klicken, während der Track läuft, lässt dies ihn zum letzten **Cue Punkt** zurückspringen und dort stoppen.

Wenn Sie ein weiteres Mal auf den **Cue/ Pause** Button klicken und ihn halten, wird der **Play** Button ebenfalls aktiviert und der Track fängt an, vom **Cue Punkt** aus zu spielen - bis Sie die Maustaste erneut drücken, dann springt er wieder zurück zum vorherigen **Cue Punkt**.

Wenn Sie die linke Maustaste klicken und halten und zusätzlich die rechte Maustaste drücken, wird der Track mit der Wiedergabe fortfahren, wenn Sie beide Maustasten loslassen.

Wenn Sie die rechte Maustaste drücken, während der Track läuft, springt er zum vorherigen **Cue Punkt** zurück und fährt mit der Wiedergabe fort, wenn Sie die Maustaste wieder loslassen.

Deck Loop

Wenn Sie auf den **Deck Loop** Button klicken, wird sofort ein **Loop** mit der angezeigten Anzahl Beats erstellt.

Führen Sie einen Rechts-/ Ctrl-Klick auf den **Deck Loop** Button aus, um die **Loop**-Länge zu verändern.

Set Cue (Cue Punkt setzen)

Das Klicken auf diesen Button erstellt einen temporären Cue Punkt als visuelle Referenz oder um Gebrauch von den Cue/ Play und Cue/ Pause Buttons zu machen.

Anders als **Cue Punkte**, die mit dem **Cue Edit Panel** erstellt werden, wird ein **temporärer Cue Punkt** nicht gespeichert. Das nächste Mal, wenn Sie auf **Set Cue** klicken oder die Wiedergabe des Tracks unterbrechen, wird ein neuer **temporärer Cue Punkt** generiert.

Lesen Sie mehr über Cue Punkte in Kapitel 10.2 (Einfache Cue Punkte)

Wellenform Zoom

Jedes **Deck** bietet die Möglichkeit, in eine **Wellenform** hinein- oder heraus zu zoomen.Das Zoomen in eine kann hilfreich sein, um einen exakteren zu finden.Das Herauszoomen gibt Ihnen einen größeren Überblick über die .

- Klicken Sie das **Plus (+)** Zeichen in der oberen Ecke der **Wellenform**-Anzeige.Dies zoomt *in* die **Wellenform** des Tracks.
- Klicken Sie jetzt auf das **Gleichheitszeichen (=)**. Dies zoomt zu TRAKTORs Standardansicht der **Wellenform**.
- Klicken Sie nun auf das **Minus (-)** Zeichen.Dies zoomt *heraus*, was einen größeren Überblick Über die **Wellenform** des Tracks gibt.

Hinweis: Wellenform Zoom kann auch mit dem Scroll-Rad Ihrer Maus durchgeführt werden.Halten Sie die Maus über die **Wellenform** und drehen Sie das Mausrad **hoch** oder **runter**, um **hinein**- oder **heraus** zu zoomen.

Wellenform Cache

Sie werden einen wachsenden, gelben Streifen über und unter der Gesamtwellenform (Stripe) bemerken, der anzeigt, wie viel eines Tracks im Puffer (Cache) liegt. Lesen Sie mehr über die Einstellungen des **Cache** in Kapitel 15.2 (Deck Preferences).

Manuelles Einstellen des Track Tempos (Pitch)

Pitch Fader

Indem Sie den auf- oder abwärts bewegen, können Sie das eines Tracks beschleunigen oder abbremsen.Der hat dieselbe Funktionalität wie der eines Standard DJ Plattenspielers oder pitchbaren CD Players.

- Laden und spielen Sie einen Track in **Deck A**.
- Um das Tempo zu verlangsamen, klicken, halten und ziehen Sie den **Pitch Fader** nach oben.
- Führen Sie einen Doppelklick auf den **Pitch Fader** aus, um ihn auf 0% zurückzusetzen.
- Benutzen Sie die +/- Buttons, um das Tempo schrittweise zu ändern.
- Sie könnnen auch das das Mausrad benutzen, um den **Pitch Fader** schrittweise auf- oder abzubewegen.
- Weisen Sie dem **Pitch Fader** verschiedene Empfindlichkeitsstufen zu, indem Sie einen Rechts-/ Ctrl-Klick auf den (**+**) Button ausführen.

Fortgeschrittene Pitch Fader Funktionalitäten

- Führen Sie einen Rechts-/ Ctrl-Klick auf den **Pitch Fader** aus und halten und ziehen Sie ihn hoch oder herunter.
- Während Sie die rechte Maustaste gedrückt lassen, klicken und halten Sie die linke Maustaste.
- Dies ist eine spezielle Methode, um Pitch Bendings durchzuführen.

Pitch Range (Pitch Bereich)

Der **Pitch Range** definiert, wie weit Sie das Tempo eines Tracks hoch- und/ oder herunterschrauben können.TRAKTOR Scratch erlaubt es Ihnen, den Pitch Bereich auf Plus/ Minus 8%, 35%, 50% oder 100% einzustellen.Ein **Pitch Range** von +/- 100% gibt Ihnen den größtmöglichen **Pitch Range**, der es Ihnen erlaubt, einen Track bis hin zu einem kompletten Stopp zu verlangsamen.Wenn Sie +/- 35% wählen, kann der Track auf +/- 35% beschleunigt oder verlangsamt werden.

- Klicken Sie auf *Preferences > Deck Preferences > Transport.*
- Klicken Sie auf einen der **Pitch Range** Buttons und wählen Sie **OK**.

Gebrauch des Phase Meters

Zwei (oder mehr) Tracks können durchaus dasselbe Tempo haben, aber immer noch im Zusammenspiel "Klappern", da die **Phase** verschoben ist. Die Phase wird durch die horizontale Anzeige über den Wellenformen repräsentiert.

- Wenn die Phasen von zwei Tracks synchronisiert wurden, bleibt die Anzeige in der Mitte.
- Wenn die Phase des einen Titels nach hinten verschoben ist, kann man einen gelben Streifen auf der linken Seite der Mittelposition sehen.
- Wenn die Phase des einen Titels nach vorn verschoben ist, kann man einen gelben Streifen auf der rechten Seite der Mittelposition sehen.

Hinweis: Benutzen Sie für verlässliche Ergebnisse Beatgrids!

Es gibt verschiedene Wege, um die Phase zu verändern:

- Führen Sie einen Doppelklick auf den **Phase Meter** aus, um die Phase zu synchronisieren.
- Verschieben Sie die **Phase**, indem Sie darauf klicken, halten und mit der Maus ziehen.

- Verschieben Sie die **Phase** mit dem Mausrad.
- Verschieben Sie die **Phase**, indem Sie auf die weißen, kleinen Pfeile klicken, die auftauchen, wenn Sie über die Ränder des **Phase Meters** fahren.

Hinweis: Wenn Sie die **Phase Meter** nicht mögen oder brauchen, können Sie sie auch abstellen (oder wieder anstellen) in *Preferences > Appearance > Wave Display Options*.

Angleichen der Tonhöhen Ihrer Tracks

Mit TRAKTOR Scratch ist es möglich, das Tempo eines Tracks zu ändern, ohne die originale Tonhöhe zu verändern. Wenn Sie einen Track mit Stimme bei einer höheren Geschwindigkeit abspielen, klingt die Stimme oft unnatürlich. Um dies zu vermeiden, können Sie die Tonhöhe (**Key**) eines Tracks sperren, so dass Tempoänderungen diese nicht beeinflussen (wird auch **Master Tempo** genannt).

- Klicken Sie auf den **Key Lock** Button neben dem Pitch Fader.
- Ziehen Sie den **Pitch Fader** langsam nach oben. Sie hören, wie der Track in **Deck B** langsamer wird, seine Tonhöhe aber gleich bleibt.

Time Stretching Quality

Die TRAKTOR Scratch **Key Lock** Funktion benutzt **Time Stretching** als Methode.Es gibt drei Arten von , jede mit ihrer eigenen Klangqualität und ihren Ansprüchen an den Prozessor.

Öffnen Sie TRAKTOR Preferences > Deck Preferences > Sound and Mixer.

- Wählen Sie **Non-Adaptive** neben **Time Stretching**.
- Die Auswahl **PSOLA** wird natürlicher klingen, aber mehr CPU beanspruchen.
- Die Auswahl **Phase Vocoder** gibt Ihnen den qualitativ besten Klang. Dieser Modus wird für schnelle Prozessoren empfohlen, da hier sehr viel mehr CPU verbraucht wird.

10.2 Einfache Cue Punkte

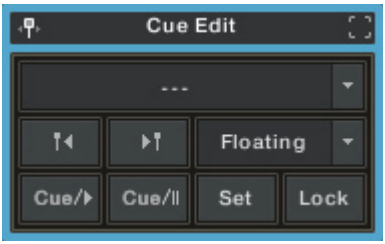
Fliegende Cue Punkte (temporäre Cue Punkte)

Jedes Mal, wenn ein gestoppt wird, wird ein „fliegender“ (momentaner) gesetzt.Wenn die Wiedergabe fortfährt, bleibt der am letzten Punkt der Unterbrechung.Der **Cue/ Pause** und der **Cue/ Play** Button im **Cue Edit Panel** kann benutzt werden, um zum letzten fliegenden **Cue Punkt** der Wiedergabe zurückzukehren.

Während der Wiedergabe können Sie jederzeit **Set Cue** unterhalb der **Wellenform** drücken, um den **fliegenden Cue Punkt** auf die aktuelle Position zu bewegen.

Speichern von Cue Punkten

TRAKTOR Scratch kann bis zu 10 **Cue Punkte** pro Track speichern. Sie können den aktuellen **fliegenden Cue Punkt** im **Cue Edit Pane**l in den **Details** speichern:



Dieses Panel bietet alle Funktionen, die Sie brauchen, um die eines Tracks zu verwalten.

- Ein Ausklappmenü mit einer Liste aller **Cue Punkte**, die in diesem Track gespeichert wurden.
- Zwei Buttons, um zum vorherigen und nächsten **Cue Point** zu navigieren.
- Ein Ausklappmenü, um einem **Cue Punkt** eine spezielle Eigenschaft zuzuweisen.
- Ein **Cue/ Play** und **Cue/ Pause** Button, um Ihre **Cue Punkte** zu testen.
- Einen **Sicherungsbutton (Lock)**, um Ihren aktuellen **Cue Punkt** zu speichern und zu löschen.

Speichern eines Cue Punktes

- Wenn Sie einen **Cue Punkt** auch zum späteren Gebrauch aufrufen können wollen, müssen Sie den **Lock (Schloss)** Button benutzen, um ihn zu speichern.
- Um einen **Cue Punkt** von der Liste der dauerhaften **Cue Punkte** zu löschen, wählen Sie ihn an und entriegeln den erleuchteten **Lock** Button.

Hinweis: Wann immer Sie einen **Cue Punkt** aus dem **Cue Edit Panel** heraus wählen, wird dieser automatisch "gesichert" (außer, Sie wählen den **fliegenden Cue Punkt** aus dem Menü).

Benennung Ihrer Cue Punkte

Nachdem Sie einen **Cue Punkt** gespeichert haben, können Sie ihn auch benennen.So können Sie ihn im wiederfinden.

- Springen Sie zu dem **Cue Punkt**, indem Sie ihn aus der Liste im oberen Ausklappmenü auswählen.
- Führen Sie einen Doppelklick auf die Anzeige aus, um den Textzeiger im Namensfeld zu platzieren.
- Geben Sie den neuen Namen ein und bestätigen Sie mit *Enter*.

Springen zwischen Cue Punkten

In TRAKTOR Scratch haben Sie verschiedene Optionen, um zu **Cue Punkten** zu springen:

- Klicken Sie auf das **Cue Punkt** Symbol im **Stripe** Fenster oder im **Wellenfenster**.
- Benutzen Sie die **Backward Cue** und **Forward Cue** Buttons im **Cue Edit** Panel (oder das entsprechende **Tastaturkürzel**).
- Wählen Sie einen Eintrag aus dem oberen Ausklappmenü des **Cue Edit Panels**.
- Klicken Sie einen der 6 Buttons im **Cue List** Details Panel.

10.3 Cue Punkte mit speziellen Funktionen

Neben den regulären **Cue Punkten**, die helfen, Punkte in einem Track zu erstellen, von denen wiedergegeben oder zu denen gespult werden soll, gibt es noch drei andere Arten von **Cue Punkten**, die Sie setzen können – jede Art mit ihrer eigenen, speziellen Funktion.

Sie können einem **Cue Punkt** einen anderen Typ zuweisen, indem Sie den gewünschten Typ aus dem Ausklappmenü im **Cue Edit** Details Panel wählen.

- Wählen Sie einen **Cue Punkt**, indem Sie zu ihm hinspringen.
- Klicken Sie im **Cue Edit** Details Panel auf die **Cue Type** Anzeige über dem **Lock** Button.
- Wählen Sie einen neuen **Typ** für den aktuellen **Cue Punkt**.

Load Cue Point

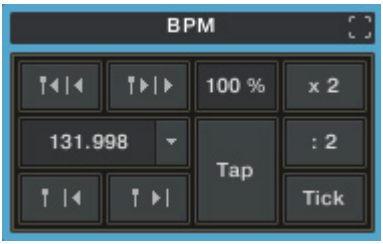
Ein **Load Cue Point** veranlasst einen Track, automatisch zu diesem Punkt zu spulen, wenn er in ein **Deck** geladen wird, was Ihnen die Zeit spart, die Sie normalerweise brauchen, um Ihren Track manuell dorthin zu spulen.

Grid Cue Point

Das Beatraster (Grid) wird durch den **Beatmarker** definiert.Dies ist ein spezieller **Cue Punkt**, von dem an ein Gitternetz mit gleichmäßigen Abständen erstellt wird, das dazu benutzt wird, Tracks zu synchronisieren.Lesen Sie mehr über **Beatmarker** und **Beatgrids** im folgenden Abschnitt.

10.4 Erstellen und Gebrauch von Beatgrids

Allgemeine Informationen über den Beatgrid



Die Tempo-Erkennung von TRAKTOR Scratch vereinfacht das Anpassen von Beats, was Ihnen mehr Zeit gibt, Ihre Kreativität auszuleben! Aber obwohl TRAKTOR Scratch's Tempo Erkennung sehr genau ist, sind **Gridmarker** und **Beatgrids** immer noch ein wichtiges Werkzeug zum Synchronisieren Ihrer Musik.

Die Analyse eines Tracks liefert einen geschätzten **BPM**-Wert, der nicht zwingend genau genug sein wird, um die synchrone Wiedergabe von zwei Tracks über die Dauer von mehreren Minuten hinweg zu garantieren.

Tracks mit einem korrekten **Beatgrid** laufen niemals auseinander.Tracks mit Beatgrid loopen perfekt und lassen Sie verrückte Intros mixen, während Sie Zeit genug haben, die anderen TRAKTOR Features zu nutzen.Bevor wir erklären, wie wir sie setzen, ist es wichtig, sie besser zu verstehen.

Wenn TRAKTOR einen Track analysiert, "findet" es Beats in der **Wellenform** (die kleinen, weißen Linien auf den Beats).Das Problem ist, dass diese "erahnten" Beats nicht immer im gleichen Abstand zueinander sind (wie z.B. bei Hiphop oder Breakbeat Tracks).Das bedeutet, dass wenn Sie diese beiden Tracks synchronisieren möchten, wird TRAKTOR versuchen, einen "erahnten" Beat auf den des anderen Tracks zu legen, was den **Phase Meter** dazu veranlasst, herumzuspringen, da dieser versucht, die Dinge zusammen zu bringen.

Das Setzen eines **Beatgrids** löst dieses Problem, indem eine Tempostruktur über den Track gelegt wird, das die tatsächlichen Beats ersetzt. Dies bedeutet, dass ein gleichmäßiges Muster verwendet wird, das die **Phase Meter** vom Herumspringen und eventuellen Ruinieren des Mixes abhält. Der **Grid** repräsentiert Viertelnoten oder Beats.

Die folgenden Absätze geben Ihnen eine schrittweise Anleitung für dieses mächtige Werkzeug. Obwohl es auf den ersten Blick kompliziert erscheinen mag, ist dieses Kapitel das Lesen allemal wert und Sie werden bald sehr schnell im Setzen von Beatgrids werden!

Erstens: BPM Bereich bestimmen

Sie können diese allgemeine Einstellung in den Preferences finden.Benutzen Sie sie, um den möglichen BPM Bereich auf einen Wert zu beschränken, der zu Ihrem musikalischen Stil passt; wenn Sie z.B. ein Hiphop DJ sind, werden Sie vermutlich einen Bereich von 70 - 120 BPM einstellen, wenn Sie ein Techno DJ sind, wird der Wert eher zwischen 110 und 160 BPM liegen.

- Öffnen Sie *Preferences > Browser Preferences > BPM Ranges*.
- Wählen Sie idealerweise Werte ohne Verdoppelung, z.B. ein Minimum von 80 BPM und ein Maximum von 159 BPM.

Zweitens: Track Tempo analysieren

Wenn Ihre Tracks nicht schon analysiert sind, analysieren Sie sie nun. Die Analyse gibt - neben anderen Informationen - einen geschätzten BPM Wert zurück und ermittelt die Gesamtwellenform (**Stripe**).

Lesen Sie mehr über die Analyse in Kapitel 15 (Preferences).

- Wählen Sie einen oder mehrere Tracks und klicken Sie auf den **Analyze** Button oder führen Sie einen Rechts-/ Ctrl-Klick aus und wählen **Analyze** aus dem Kontextmenü.

Drittens: Setzen des Gridmarkers (Grid Cue Point)

- Laden Sie einen Track in **Deck A**.
- Klicken Sie auf den kleinen **Plus (+)** Button in der Wellenform, um zur größtmöglichen Zoomstufe zu gelangen.
- Lassen Sie den Track im **internen Modus** laufen und warten Sie auf den ersten **Beat** in der **Wellenform**.
- Platzieren Sie einen **fliegenden Cue Punkt** genau vor den ersten Beat, indem Sie die **Wellenform** genau dorthin ziehen.
- Überprüfen Sie die Position des **fliegenden Cue Punktes**, indem Sie den **Cue/ Pause** Button im **Cue Edit Panel** drücken und halten.
- Wenn Sie mit der Platzierung des **Cue Punktes** zufrieden sind, verwandeln Sie ihn in einen **Gridmarker**. Benutzen Sie dazu das Ausklappmenü **Type** im **Cue Edit** Panel und wählen Sie **Grid**.

Viertens: Einstellen des Grids

In TRAKTOR Scratch wird das Tempo eines Tracks eingestellt, indem Sie sich im Track vorwärts bewegen und den Drift des **Grids** zu den Beats vergleichen.

Während Sie sich im Song vorwärts bewegen, können Sie das Track Tempo einstellen, wie Sie es in einem Mix mit zwei Plattenspielern machen würden, mit dem Unterschied, dass Ihr Ergebnis ultra-präzise sein wird, im Track gespeichert werden kann und daher nur einmal pro Track gemacht werden muss.

Es gibt zwei Methoden, den Beatgrid zu setzen, benutzen Sie einfach die Methode, die Ihnen besser liegt!

Visuelles Einstellen des Beatgrids:

- Springen Sie zum **Gridmarker** und spielen Sie den Track.
- Beobachten Sie den Drift der weißen, vertikalen Linien relativ zu den Beats des Tracks.
- Sie sollten nun jede Art von auftauchendem Versatz mit den Buttons unterhalb der **BPM**-Anzeige im **BPM** Details Panel korrigieren. Dies wird den Offset durch Neuberechnung einstellen, basierend auf dem neuen Tempowert.

- Mit anderen Worten: Die weißen, vertikalen Linien sollten mit dem Takt Ihres Tracks übereinstimmen; benutzen Sie die beiden Buttons unter dem BPM Feld, um die **Grid** Linien mit der Darstellung der Beats in der Wellenform in Übereinstimmung zu bringen.
- Wenn die **Grid** Linien und die Beats des Tracks perfekt übereinander laufen, können Sie schneller durch den Track spulen, um den Drift an einer späteren Stelle im Track zu überprüfen.
- Je weiter Sie vom **Gridmarker** entfernt sind, desto präziser muss der Tempowert sein, damit die **Grid** Linien mit den Beats der Wellenform übereinstimmen.
- Wenn Sie das Ende des Tracks erreicht haben und die **Grid** Linien immer noch perfekt auf den Beats liegen, können Sie sicher sein, dass der **Beatgrid** präzise ist.Jeder Mix mit diesem Track wird für die gesamte Dauer geschmeidig laufen.

Hinweis: Achten Sie besonders darauf, keinen Beat versehentlich zu überspringen, wenn Sie den **Grid** einstellen.Auch wenn TRAKTORs Tempo Erkennung sehr präzise ist, sollten Sie mindestens 3 Punkte in einem Track benutzen, um den Versatz zu überprüfen.

Hörbares Einstellen des Beatgrids:

- Springen Sie zum **Gridmarker** und spielen Sie den Track.
- Beobachten Sie den Drift des **Ticks** relativ zu den Beats des Tracks.
- Sie sollten nun jede Art von auftauchendem Versatz mit den Buttons unterhalb der **BPM**-Anzeige im **BPM** Details Panel korrigieren. Dies wird den Offset durch Neuberechnung einstellen, basierend auf dem neuenm Tempowert für den Track.
- Mit anderen Worten: Der **Tick** sollte mit dem Takt Ihres Tracks übereinstimmen; benutzen Sie die beiden Buttons unter dem BPM Feld, um den **Tick** den Beats anzupassen.
- Wenn die **Ticks** auf den Grid passen und mit den Beats des Tracks perfekt übereinander laufen, können Sie schneller durch den Track spulen, um den Drift an einer späteren Stelle im Track zu überprüfen.
- Je weiter Sie vom **Gridmarker** entfernt sind, desto präziser muss der Tempowert sein, damit der Track im **Sync** mit dem Tick bleibt.
- Wenn Sie das Ende des Tracks erreicht haben und er immer noch perfekt mit dem **Tick** läuft, können Sie sicher sein, dass der **Beatgrid** präzise ist.

Hinweis: Seien Sie behutsam während dieser Prozedur, da Sie schnell einen Beat überspringen können, wenn Sie den **Grid** anpassen.Auch wenn TRAKTORs Tempo Erkennung sehr präzise ist, sollten Sie mindestens 3 Punkte in einem Track benutzen, um den Versatz zu überprüfen.

Schwierige Tracks und einfache Lösungen

Grobe Schätzung des Tempos

Wenn Sie das Gefühl haben, dass Sie oder TRAKTOR den **BPM**-Wert durcheinandergebracht haben und kein korrekter Wert wiedergegeben wird, haben Sie die folgenden Möglichkeiten, um die Situation zu lösen:

- Klicken Sie auf den Pfeil neben dem **BPM** Wert im **BPM** Panel und wählen Sie **Restore**, um den **BPM**-Wert neu zu laden, der in der **Collection** für diesen Track gespeichert war.
- Wählen Sie einen **BPM Bereich**, indem Sie auf den nach unten zeigenden Pfeil neben dem BPM Wert klicken und eine der angebotenen Optionen wählen, um den automatisch generierten BPM Wert in einen gewählten Bereich zu platzieren.
- "Tappen" Sie 4-7 Mal den Rhythmus des Beats ein, um den automatisch erkannten **BPM**-Wert in einen Wert in die Nähe Ihres "Tappens" umzuformen.
- "Tappen" Sie mehr als 8 Mal, um die **BPM** manuell einzugeben, basierend auf dem Tempo Ihres "Tappens".

Intros ohne Beats und Tracks mit unterschiedlichen Tempi

Sie werden vielleicht einige Tracks haben, die flächige Intros ohne erkennbare Beats haben und damit TRAKTORs BPM Erkennung irritieren und beeinflussen. Für diese Tracks können Sie mit nur einem Klick einen lokalen BPM Wert generieren (**Local BPM**), der Ihnen ein sehr genaues Tempo an einem bestimmten Punkt wiedergibt, z.B. wenn dann die Bass Drum des Tracks startet.

- Klicken Sie in der Gesamtwellenform (**Stripe**) auf den Teil, dessen Tempo Sie ermitteln wollen.
- Klicken Sie im **BPM** Panel auf den nach unten zeigenden Pfeil und wählen Sie **Local BPM**.
- Sie werden nun einen sehr genauen Tempo Wert für diesen Teil des Tracks erhalten.

Setzen eines Beatgrids für von Vinyl aufgenommene Tracks

Da das Tempo eines Plattenspielers immer ein bisschen schwankt, kann ein von Vinyl aufgenommener Track über die Zeit driften, was es unmöglich macht, einen perfekten Beatgrid über den ganzen Track hinweg einzustellen.

Wo der Drift bei einem professionellen, direkt angetriebenen Plattenspieler noch vernachlässigbar sein kann, kann dieser Drift bei einem riemengetriebenen Plattenspieler unzumutbar werden.

In diesem Falle empfehlen wir, mehrere **Grid Cue Punkte** im Track zu verteilen.

- Setzen Sie zweiten **Grid Point** auf einen Beat, der nicht mit dem **Tick** oder den weißen,vertikalen **Grid Linien** übereinstimmt.
- Die Phase des Tempos wird neu gestartet.
- Dies hilft, einen **Beatgrid** für Tracks einzustellen, die ein driftendes, aber kein schwankendes Tempo haben.

Hinweis: Sie können nur *einen* BPM Wert für einen Track in TRAKTOR speichern. Das Setzen von mehreren **Grid Punkten** hilft *nicht*, wenn Ihr Track zwei verschiedene Tempi hat, z.B. einen Wert von 110 BPM am Anfang und 120 BPM am Ende.

Feineinstellung der Position des Gridmarkers

Normalerweise reicht das visuelle Setzen des **Gridmarkers** aus, dennoch haben Sie die Möglichkeit, den Ursprung des **Beatgrids** noch genauer einzustellen, was immer dann praktisch ist, wenn Sie einen Track haben, dessen Wellenform die Beats nicht besonders deutlich anzeigt.

- Spulen Sie zum **Gridmarker**.
- Setzen Sie einen **Loop** mit dem Deck **Loop** Button.
- Stellen Sie den **Tick** Button im **BPM** Panel an, um den Beatgrid hörbar zu machen, ähnlich dem Ticken eines Metronoms, das zum Track hinzugefügt wird.
- Um den **Tick** zu hören, müssen Sie ihren Kopfhörer im Mixer anstellen.
- Stellen Sie die Position des **Ticks** genauer auf die Beats ein, indem Sie die beiden Buttons über dem **BPM**-Wert im **BPM** Panel benutzen.
- Wenn die **Ticks** perfekt auf die Beats passen, haben Sie einen sehr präzisen Ursprung für den **Beatgrid** gesetzt.

10.5 Details Pages und Panels

TRAKTOR Scratch bietet Ihnen vier verschiedene **Details Pages**, die Ihnen verschiedene **Panels** mit verschiedenen Funktionen bieten. In diesem Kapitel können Sie eine kurze Beschreibung jedes **Panels** nachlesen.

Einige **Panels** können einem bestimmten **Deck** zugewiesen werden oder einfach dem **fokussierten Deck**.Dafür klicken Sie bitte in das kleine Quadrat in der oberen rechten Ecke eines **Panels** und weisen es nach Belieben zu.

Die **Scratch** und **Page Panels** sind auf jeder Seite (**Page**) eingefügt.

Page:

Hier finden Sie die vier Buttons für die vier **Details Pages**.

Scratch:

Dieses Panel bietet Ihnen eine grafische Darstellung des **Kontrollsignals** und des Kalibrierungsstatus. Lesen Sie mehr über die Kalibration und das Kontrollsignal in Kapitel 4 (Die Informationen des Scratch Panels).

Send 1/2:

Dieses Panel erlaubt es Ihnen, die verschiedenen **Send Effekte** einzustellen. Lesen Sie mehr über die Effekte in Kapitel 12 (Effekte).

BeatJump:

Lässt Sie im Track vorwärts und rückwärts springen.

Führen Sie einen Rechts-/ Ctrl-Klick auf die Vorwärtssprung (**Forward Jump**) Buttons aus, um die Sprunglänge (**Jump Length**) einzustellen.

Ein Rechts-/ Ctrl-Klick auf einen Rückwärtssprung (**Backward Jump**) Button lässt Sie vorwärts durch den Track springen.

Eine genauere Beschreibung des **BeatJump** Features finden Sie in Kapitel 11.1 (BeatJump).

Cue List:

Das **Cue List** Panel bietet Ihnen sechs **HotJump** Buttons, mit denen Sie zu den ersten sechs gespeicherten **Cue Punkten** springen können.

Key:

Mit dem **Key Panel** können Sie die Tonhöhe unabhängig vom Tempo regeln.

Klicken Sie auf den **Lock** Button, um dieses Feature zu aktivieren.Nun können

Sie das Tempo mit dem internen Pitch Fader oder dem Pitch Fader auf Ihrem Plattenspieler (oder CD Player) ändern, ohne dass Sie die Tonhöhe gleichzeitig mitverändern.

Sie können aber auch den Track verstimmen: Wenn Sie den Knopf im Uhrzeigersinn drehen, erhöhen Sie die Tonhöhe, wenn Sie den Knopf gegen den Uhrzeigersinn drehen,, senken Sie sie.

Cue Edit:

Dieses Panel dreht sich um alle Aktionen im Zusammenhang mit **Cue Punkten**. Setzen Sie **Cue Punkte**, ändern Sie sie in **spezielle Cue Punkte** wie z.B. einen **Beatmarker** (**Grid Point**), gehen Sie durch Ihre gespeicherten Cue Punkte durch, indem Sie die **Vorheriger** (**Previous**) und **Nächster** (**Next**) Buttons benutzen oder benennen Sie sie ganz einfach um.

BPM:

Das **BPM Panel** ist für das Tempo betreffende Aktionen zuständig. Das **BPM Panel** wird genauer in Kapitel 10.4 (Erstellen und Gebrauch von Beatgrids) erklärt.

Audio Recorder:

Das **Audio Recorder Panel** gibt Ihnen die Kontrollen für die Durchführung und Bearbeitung von Audioaufnahmen.Lesen Sie mehr darüber im Kapitel 13 (Aufnahme/ Recording).

Master:

Das **Master Panel** regelt die **Gesamtlautstärke** und die **Rechts-/ Links-Balance** von TRAKTOR Scratch. Darüber hinaus verfügt es über einen **3-Band-Limiter**, um das "Clippen" und Übersteuern des digitalen Signals in den D/A Wandlern der Soundkarte zu verhindern.

- Das **Master Panel** finden Sie auf **Details Page 4.**
- Klicken, halten und ziehen Sie den **Lautstärkeknopf (Vol)**, um die gesamte **Ausgangslautstärke** einzustellen.
- In diesem Fall können Sie die **Master Limiter** Funktion benutzen, indem Sie den **Lim** Button klicken. Dies begrenzt das Hauptausgangssignal von TRAKTOR Scratch und schützt vor Übersteuerung und Verzerrung.
- Benutzen Sie den **Gain** Button, um den **Auto-Gain** anzuschalten.
- Um die **Links/ Rechts Balance** Ihres Hauptausgangssignals einzustellen, klicken, halten und ziehen Sie den **Bal (Balance)** Knopf im oder gegen den Uhrzeigersinn.

Hinweis: Wenn Sie den **Limiter** benutzen, zeigen die roten LEDs in den Pegelanzeigen an, wann der **Limiter** das Signal aktiv reduziert. Das Signal wird nicht hörbar übersteuern, aber ein **Limiter** im Einsatz kann negative Effekte auf Teile des Klangs haben, da er die Teile des Spektrums reduziert, die das Limit überschreiten. Oft sind es die Bass-Frequenzen, die begrenzt werden müssen, um ein Übersteuern der Soundkarte zu vermeiden und ein limitiertes Signal dieser Art wird daher „flacher" klingen. Um den originalen, vollen Sound zu erhalten, ist es deshalb wichtig, dass auch wenn Sie den **Limiter** benutzen, Sie darauf achten, dauerhaften **Limiter**-Einsatz zu vermeiden. Wenn Sie das Ausgangssignal unterhalb des Clipping-Levels halten, wenn Sie Lautstärke von Ihrem analogen Mixer oder dem Gain der PA hinzugeben, wird dies in viel besserem Klang resultieren!

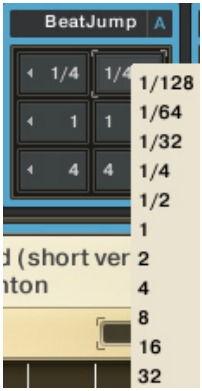
11. Weiterführende Wiedergabefunktionen

Die folgenden Kapitel werden Ihnen die Munition liefern, mit der Sie Ihre Kreativität noch weiter ausleben können!

Laden Sie Ihre Tracks, experimentieren Sie mit den folgenden Features und feuern Sie Ihre Tracks auf neuartige Weise ab!

11.1 BeatJump

Das **Beatjump** Feature erlaubt es Ihnen, in Beat-Abschnitten durch den Track zu springen.Sie können einstellen, wieviele Beats Sie vorwärts oder rückwärts springen möchten.Dies kann nützlich sein, wenn Sie durch einen Track suchen, aber dies hat auch einen *Remix*-Effekt, wenn dies bei laufendem Track durchgeführt wird.



- Laden und spielen Sie einen Track in **Deck A**.
- Sie finden das **BeatJump** Panel auf **Details Page 2**.
- Hören Sie auf den Beat des Tracks und klicken Sie den **1/2 >** Button im Takt. Dies wird den Song jedes Mal um 1/2 Beat vorwärts bewegen.
- Klicken Sie nun auf den **<4** Button. Dies bewegt den Song 4 ganze Beats rückwärts.
- Das Benutzen der **BeatJump** Buttons im Takt kann den Effekt von *Beat Juggling* erzeugen, der es Ihnen erlaubt, den Beat fliegend zu remixen.

Anpassen der Sprunglänge

Standardmäßig sind die vier **BeatJump** Buttons auf **1**, **4** und **16** Beats eingestellt. TRAKTOR Scratch lässt Sie die Länge jedes der drei **BeatJump** Button Paare einstellen.

- Führen Sie einen Rechts-/ Ctrl-Klick auf den Button **1>** aus.
- Ein Menü mit Längenauswahlen wird ausgeklappt.
- Die **BeatJump** Buttons haben nun die Beschriftung **1/4**, was Ihnen die Möglichkeit gibt, in1/4-Beats durch den Track zu springen.

Zwei-Tasten Maus Kontrolle

Der **BeatJump** Button bietet eine spezielle Funktionalität für 2-Tasten-Mäuse und 2-Tasten-Trackpads.Auf die linke Reihe der Buttons kann ein Rechts-/ Ctrl-Klick ausgeführt werden, um einen Sprung in die entgegengesetzte Richtung zu erreichen.Mit diesem Feature können Sie mit Ihren beiden Fingerspitzen *Beatjugglen*!

11.2 Deck duplizieren

Dieses Feature erlaubt Ihnen Live Remixing wie noch nie zuvor in TRAKTOR - Sie können eine unmittelbare, exakte und synchronisierte Kopie eines Tracks erstellen, sogar evtl. vorhandene **Loops** werden kopiert!

Es geht ganz einfach:

- Laden Sie einen Track in **Deck A** und geben Sie ihn wieder, indem Sie entweder auf **Play** im **internen Modus** klicken oder die **Kontrollschallplatte** bzw. **-CD** auf Ihrem Plattenspieler bzw. CD-Spieler laufen lassen.
- Klicken und halten Sie die Kopfzeile (**Header**) des Decks, das ist dort, wo Sie die **File Information** sehen können sowie den Buchstaben des Decks - hier das große **A**.
- Nun klicken, halten und ziehen Sie den Mauszeiger auf **Deck B**.
- Beide Tracks laufen nun von derselben Position an synchron.

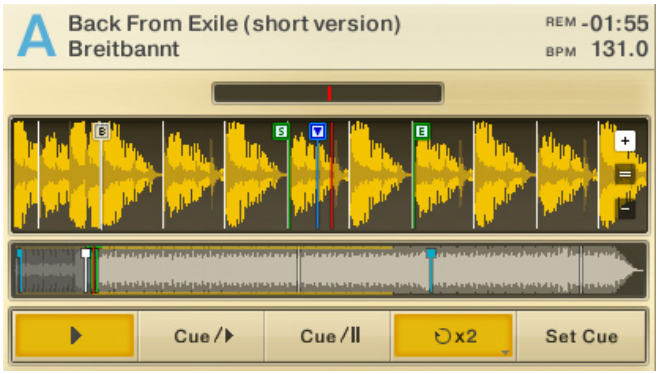
Hinweis: Wenn Sie die Maus nicht benutzen möchten, können Sie auch die entsprechenden Hotkeys in den *Preferences* hinzufügen über *Add -> Deck > Load Tracks > Deck duplicate Deck A or B*. Lesen Sie mehr über Hotkeys in Kpitel 14 (*MIDIund Hotkeys*).

11.3 Loops

Loops setzen

TRAKTOR bietet die Möglichkeit, Punkte in einem Track zu setzen, die Bereiche des Tracks nahtlos wiederholen (loopen).

Aus dem Deck Loopen



- Laden und spielen Sie einen Track in **Deck A**.
- Klicken Sie den **Loop** Button neben dem **Play** Button.
- Standardmäßig ist der **Loop** Button auf 4 gestellt. Dies bedeutet, dass Ihr Track 4 Beats wiederholen (loopen) wird.
- Um die **Loop Länge** zu ändern, führen Sie einen Rechts-/ Ctrl-Klick auf den **Loop** Button unterhalb des Decks aus und wählen Sie eine andere **Loop-Länge** aus dem Ausklappmenü.
- Der **Loop** wird automatisch seine Länge ändern und fortfahren, sich zu wiederholen.
- Klicken Sie den **Loop** Button erneut, um mit der Wiedergabe des Tracks fortzufahren.

Loop Voreinstellungen

Die Voreinstellungen für Loops können unter TRAKTOR *Preferences > Deck Preferences > Transport* gefunden werden.

Seamless Looping (Nahtloses Loopen): Führt einen kurzen Übergang zwischen **Loop End** und **Loop Start** aus, um “Klicks” zu vermeiden.

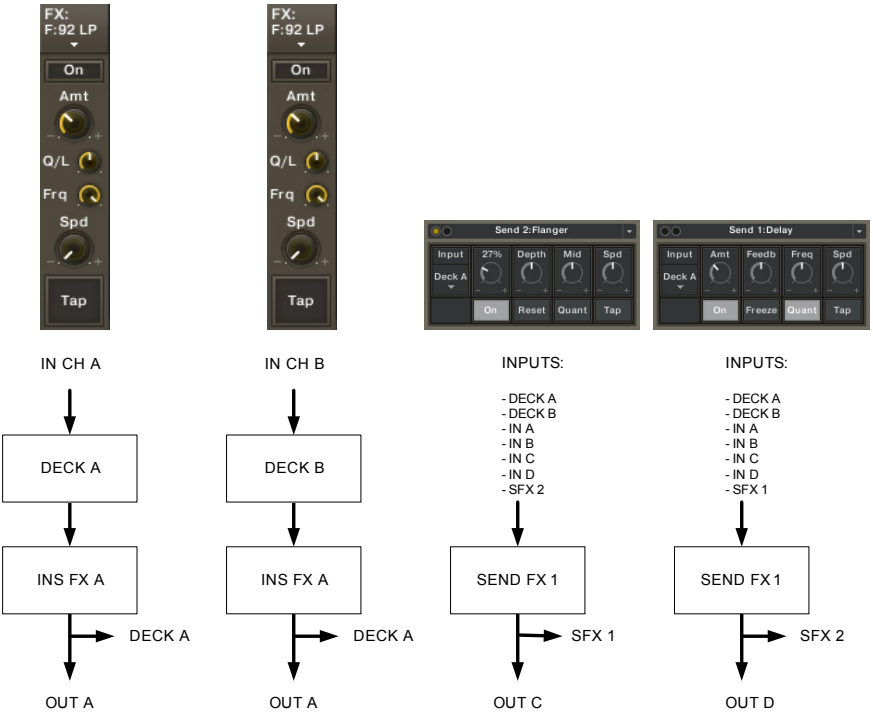
Loop Autodetect Size (Auto-Erkennung von Loops)

TRAKTOR Scratch wird einen geladenen Track automatisch loopen, wenn seine Länge unter einem bestimmten Wert liegt. Die Länge der Auto-Erkennung ist mit einem horizontalen Schieber von 0-60 Sekunden einstellbar. Wenn Sie also die **Loop Autodetect Size** auf 30 Sekunden stellen, wird jeder Track, der kürzer als 30 Sekunden ist, automatisch geloopt werden.

12 Effekte

12.1 Effekt-Signalwege

TRAKTOR Scratch bietet zwei Arten von Effekten: **Insert Effekte** und **Send Effekte**.



Die **Insert** Effekte befinden sich zwischen den Decks. Sie können Sie in dem vertikalen Streifen kontrollieren. Der Effekttyp kann über ein Ausklappmenü in der Kopfzeile des Effekts ausgewählt werden. Der **Insert** Effekt erhält direkt aus dem danebenstehenden Deck das Audiosignal. Die Effektmenge wird durch den Knopf **Amt** (für englisch Amount = Menge) reguliert, außerdem gibt es einen Button, mit dem man den Effekt an und ausschalten kann.

Ein **Insert** Effekt wird in den Sound eines Decks *eingesetzt* (englisch: insert) - im Gegensatz dazu wird der **Send** Effekt dem Sound eines Decks *hinzugefügt*, wobei ein zusätzlicher Ausgang der Soundkarte benutzt wird.**Send** Effekte können viel unterschiedlicher benutzt werden, da sie über einen konfigurierbaren Eingang verfügen.Die Ausgänge jedes Decks sowie jeder Eingang

der Soundkarte und sogar der Ausgang des anderen **Send** Effektes kann als Eingangsquelle benutzt werden.

Daher ist es z.B. möglich, einen mit der AUDIO 8 DJ verbundenen Mikrofoneingang durch die TRAKTOR Scratch Effekte zu schicken.

12.2 Verfügbare Insert Effekte

Die **Insert** Effekte von TRAKTOR Scratch bestehen aus drei Filtertypen:

- **F:92 LP** - Tiefpassfilter, der die hohen Frequenzen stufenweise ausschneidet
- **F:92 BP** - Bandpassfilter, der nur einen bestimmten Bereich der Frequenzen durchlässt
- **F:92 LP** - Hochpassfilter, der die tiefen Frequenzen stufenweise ausschneidet

Die Filter wurden nach den Filtern, die im **Allen&Heaths Xone:92** Club Mixer zu finden sind, gebaut und benannt. Sie haben einen **Low Frequency Oscillator (LFO)**, der den Cutoff regelt, was Ihnen erlaubt, eine Geschwindigkeit einzustellen, bei der der **LFO** den Filter rhythmisch moduliert.

Hinweis: Die Filter sind in der **Performance Ansicht** neben jedem Deck zu sehen.Wenn Sie die Filter nicht sehen, wählen Sie bitte **Performance** im **Layout Selector** in der Kopfzeile (**Header**) der Anwendung.

Um einen Filtertyp zu wählen, klicken Sie auf die Kopfzeile des Filters (dort, wo der Name des Filters steht).Dies öffnet ein Ausklappmenü mit den vorhandenen Filtertypen.

Gebrauch der Filter:

- Laden und spielen Sie einen Track in **Deck A**.
- Wählen Sie **F:92 LP** aus dem Ausklappmenü in der Kopfzeile des Filters.
- Klicken Sie auf den Button **On**.
- Drehen Sie den Knopf **Amt** komplett im Uhrzeigersinn auf.
- Stellen Sie den Knopf **Q/L** auf eine mittlere Position.
- Drehen Sie den Knopf **Frq** mit und gegen den Uhrzeigersinn und beobachten Sie, wie die Musik immer mehr gefiltert wird, je weiter Sie den Knopf im Uhrzeigersinn drehen.
- Wählen Sie **F:92 HP** aus dem Ausklappmenü in der Kopfzeile des Filters und beobachten Sie den Unterschied.

Gebrauch des LFOs (Low Frequency Oscillator)

- Wählen Sie einen der Filter aus wie zuvor beschrieben.
- Drehen Sie den **Q/L** Knopf komplett im Uhrzeigersinn.
- Drehen Sie den Knopf **Frq** mit und gegen den Uhrzeigersinn und beobachten Sie, wie die Musik rhythmisch gefiltert wird.
- Ändern Sie die Geschwindigkeit, indem Sie den Geschwindigkeitsknopf **Sync** drehen.
- Definieren Sie eine neue Referenzgeschwindigkeit, indem Sie den Button **Tap** mehrfach klicken.

Ausführliche Beschreibung der vorhandenen Knöpfe

Header (Kopfzeile)

Klicken Sie hierauf, um den Filtertyp auszuwählen.

On (An)

An/ Aus Schalter für den Filter.Benutzen Sie diesen Knopf, um einen voreingestellten Filter direkt zu aktivieren.

Amt (Menge)

Regelt die Menge des gefilterten Signals im Verhältnis zum originalen Signal.

- Komplett gegen den Uhrzeigersinn gedreht, hört man 100% des Originalsignals.

- Komplett im Uhrzeigersinn gedreht, hört man 100% des gefilterten Signals.

Q/L

Regelt die Resonanz (**Q**), was der Bewegung mehr Klangfarbe verleiht, sowie die Menge des **LFOs**.

- Komplett gegen den Uhrzeigersinn gedreht, hört man nur minimale Filterklangfarbe.
- Eine mittlere Position entspricht der maximalen Filterklangfarbe, die Menge des LFOs liegt bei 0.
- Komplett im Uhrzeigersinn gedreht, entspricht dies der maximalen Filterklangfarbe mit einer maximalen Menge an LFO.

Frq

Regelt die Cutoff-Frequenz des Filters.

Spd

Regelt die Menge des LFO, die den Filter-Cutoff moduliert. Die Form des LFO ist eine Sinuswelle, die positive und negative Werte generiert. Das bedeutet, dass der Filter-Cutoff über und unter der Cutoff-Frequenz modulieren wird.

Tap

Stellt das Tempo ein, bei dem der LFO läuft.

Das "eingetappte" Tempo entspricht der mittleren Position des Geschwindigkeitsknopfes.

12.3 Verfügbare Send Effekte

Im **Send Effect** Panel auf **Page 1** der **Details** können Sie zwischen 6 verschiedenen Effekten wählen, die im Folgenden beschrieben werden.

Allen Send Effekten gemeinsame Features

Die Auswahl des **Effekttyps** wird über das Ausklappmenü der Kopfzeile des Effektes vorgenommen.

Send Effekte haben einen frei zuweisbaren Input.Wählen Sie den Input über das Ausklappmenü auf der linken Seite des Panels.Sie können den Input den folgenden Quellen zuweisen:

- **Deck A**, **Deck B** - benutzen Sie dies, wenn der in den **Decks A** und **B** wiedergegebene Sound verarbeitet werden soll.
- **In A - In D** - benutzen Sie diese Auswahlmöglichkeiten, wenn Sie den Sound, der mit einem der Inputs Ihrer Soundkarte verbunden ist, verarbeiten wollen.Diese Option wird üblicherweise dazu benutzt, den Sound eines Mikrofons (**In C**) durch einen Effekt zu schicken oder um den Sound, der aus dem **FX SEND** Output Ihres Mixers kommt, zu verarbeiten.
- **Send 1**, **Send 2** - dies erlaubt es Ihnen, die zwei **Send** Effekte aneinanderzuketten, indem Sie den ersten Effekt als Quelle des zweiten Effektes benutzen.

Der **Amount** Knopf kontrolliert die Lautstärke des Effektsignals.Dieser Knopf wird gebraucht, wenn der Rückkanal in den Mixer - der dazu benutzt wird, den Effekt zurück in den Mix zu geben - über keinen Fader oder Lautstärkeknopf verfügt.Wenn der Mixer eine analoge Lautstärkenkontrolle für das aus dem Effekt zurückkommende Signal hat, können Sie den **Amount** Knopf einfach komplett aufgedreht lassen.

Der **On** Button wird dazu benutzt, den Effekteingang zu öffnen und zu schließen.Bestimmte Effekte, wie z.B. **Reverb** (Hall) und **Delay** (Verzögerung) fahren in der Verarbeitung fort, auch wenn Ihr Input geschlossen wurde.Es können sehr interessante Ergebnisse erzeugt werden, wenn der Output dieser Effekte offen gelassen wird, während ihr Input an- und ausgeschaltet wird.

Der **Speed** Knopf regelt die Geschwindigkeit der zeitabhängigen Parameter eines Effektes.Die **Speed** Parameter verhalten sich unterschiedlich, abhängig vom Typ des Inputs und des Status des **Quantize** Buttons.

Das **Input** Ausklappmenü bietet sieben Input Optionen, jede auf die Klangquelle und die Tempo Referenz des Effekts hinweisend.

- Sound: Deck A, Tempo: Deck A
- Sound: Deck B, Tempo: Deck B
- Sound: Ext 3l4, Tempo: Deck A
- Sound: Ext 7/8, Tempo: Deck B

- Sound: Ext 7l8, Tempo: Deck A
- Sound: Ext 7/8, Tempo: Deck B
- Sound: Send 1, Tempo: Send 1

In der Mittelposition des **Speed** Knopfes trifft der Effekt die BPM der gewählten Tempoquelle 1:1. Dies ist das Grundtempo des Effektes.Nach links hin verlangsamt sich die Effektgeschwindigkeit bis auf 1/8 der Trackgeschwindigkeit. Nach rechts hin beschleunigt sich die Effektgeschwindigkeit bis auf ein 8-faches der Trackgeschwindigkeit.

Ist **Quantize** eingeschaltet, ändert sich die Geschwindigkeit in musiikalischen Schritten von 1/8, ¼, 1/3, ¾, 1/1, 3/2, 2/1, 4/1, 8/1.

Ist **Quantize** nicht eingeschaltet, liegen die Geschwindigkeiten zwar im selben Bereich, aber die Übergänge sind fließend, ohne quantisierte Schritte.

Durch mehrfaches Klicken auf den **Tap** Button können Sie das Grundtempo des Speed Knopfes multiplizieren oder teilen. Schnelles "eintappen" weist dem **Speed** Knopf ein schnelles Grundtempo zu, langsames "tappen" ein langsames Grundtempo. Das Tempo ist immer mit dem Deck verbunden, das als Input ausgewählt wurde. Wenn Sie den Track beschleunigen oder verlangsamen, folgt die Effektgeschwindigkeit der Änderung.

Hinweis: Es ist notwendig, dass Ihre Tracks über eine korrekte BPM Information verfügen, um zu garantieren, dass die Effektgeschwindigkeit mit dem Tempo des Tracks übereinstimmt.

Spezielle Regler für den Delay (Verzögerung)

Der **Delay** Effekt fügt eine oder mehrere Wiederholungen des originalen Signals zurück in den Mix.Er ist sehr nützlich, um neue rhythmische Muster zu erschaffen und funktioniert besonders gut mit kurzen, perkussiven Sounds.

Feedback regelt, wieviel des Signals in den Delay zurückgeführt wird.Drehen Sie den Knopf gegen den Uhrzeigersinn für kurze Delays.Drehen Sie ihn im Uhrzeigersinn für lange Delays.

Frequency regelt den Filter im Feedback Loop. Mit diesem Knopf können Sie die Klangfarbe des Delays kontrollieren.

- Gegen den Uhrzeigersinn gedreht werden die hohen Frequenzen gedämpft
- In der Mittelposition findet gar keine Dämpfung statt
- Im Uhrzeigersinn gedreht werden die tiefen Frequenzen gedämpft

Freeze loopt das Verzögerungssignal für die Länge, die mit dem **Time** Knopf ausgewählt wurde; dabei wird das originale Signal stumm geschaltet.

Spezielle Regler für den Reverb (Hall)

Reverb ist ein Effekt, der Ihren Mixes eine gewisse Tiefe verleihen kann. TRAKTOR Scratch ermöglicht es Ihnen, den **Reverb** entweder statisch oder dynamisch zu gebrauchen, so dass es möglich ist, nur bestimmte Elemente eines Tracks zu verhallen.

High und **Low** regeln die Klangfarbe des Verhallungsraumes.

Size definiert die Größe des Hallraums.

Wenn Sie den Knopf ganz nach links ziehen, erlangen Sie die kleinste Verhallungszeit, ganz nach rechts auf 100% gezogen, erlangen Sie die maximale Verhallungszeit.

Freeze "friert" denn Hall ein, indem der Input stumm geschaltet wird und der Verhallungsraum maximiert wird.

Spezielle Regler für den Flanger

Der **Flanger** ist ein Modulationseffekt, der großartig ist, um Spannung zu erzeugen. Er wurde in den 70er Jahren populär und wurde von Gitarristen und Keyboardspielern exzessiv genutzt. Im Wesentlichen ist der **Flanger** eine Verdoppelung des originalen Signals, das mit ein bisschen Verzögerung wieder dem Mix zugeführt wird, was diesen stets beliebten Wooosh-Sound erschafft.

Depth stellt die Menge der Frequenzmodulation ein.

Mid definiert die Frequenz, die moduliert wird mit der Menge, die mit **Depth** eingestellt wird.

Reset startet den LFO des Flangers erneut.

Spezielle Regler für den Beatmasher

Der **Beatmasher** ist ein einzigartiger Effekt, der nicht auf einem klassischen Effekttyp basiert. Im Wesentlichen "sampled" er einen Musiktakt in einen Puffer, der dann verändert und *zerhackt* werden kann!

Der einzige Weg, um diesen Effekt zu verstehen ist, ihn zu hören, also versuchen wir es:

Wählen Sie **Beatmasher** aus dem Ausklappmenü des **Channel Effect** Panel.

- Klicken Sie den **Quant** Button und die Geschwindigkeit wird mit dem Deck synchronisiert.

- Klicken und halten Sie den Button On. Der **Beatmasher** Effekt ist nun hörbar.
- Ziehen Sie den Knopf **Length** gegen den Uhrzeigersinn und klicken Sie erneut auf **On**.
- Vergleichen Sie, wie der Effekt sich bei verschiedenen Längen anhört, um zu verstehen, wie der **Beatmasher** funktioniert.

Mehr noch als bei den anderen, bereits vorher erklärten Effekten, müssen die Buttons und Knöpfe dieses Effekts im Detail erklärt werden:

On startet das Sampling, bis der Puffer voll ist.Dann wiederholt es den aufgenommenen Klang und verformt ihn gemäß der Einstellungen des Effekts.

Length definiert die Länge des in den Puffer aufgenommenen Loops. Die Menge basiert immer auf Beats, die Werte sind von links nach rechts: 1/32tel (Minimalwert), 1/16tel, 2/16tel, 3/16tel, 1/8tel (Mittelwert), 3/8, 2/4, 3/4 und ein Takt (Maximalwert).

Rotate ändert die Position des Loops im gesampleten Takt.Diese Funktion ist am effektivsten bei kleinen und minimalen Einstellungen.

Reverse gibt den Loop rückwärts wieder. Wenn dies mit einem **Gate** Value von "8-10 Uhr" kombiniert wird, ist der Effekt sehr deutlich, da das originale Signal von kurzen Rückwärts-**Loops** durchlöchert wird.

Gate arbeitet in zwei verschiedenen Modi. Wenn Sie ihn von der Mitte zum Maximalwert ziehen, arbeitet er als Grenzwert und schaltet Bereiche des Loops nach und nach stumm, bis bei 100% nur noch ein 16tel des Loops hörbar ist. Wenn **Gate** in der Mittelposition steht, gibt er den Loop genauso wieder, wie es mit dem **Length** Knopf definiert wurde. Wenn er aus der Mitte hin zum Minimalwert gezogen wird, wird das Originalsignal mit in den Loop gemischt, was zu einem zu 100% unverarbeiteten oder auch *trocken* genannten Signal in der Minimalstellung und einem zu 100% verarbeiteten oder *nassem* Signal auf der Mittelposition führt.

Hinweis: Sie sollten den **Beatmasher** Effekt mit Hotkeys oder einem MIDI-Controller bedienen, da dieser Effekt seinen Charakter erst voll entfaltet, wenn mehrere Parameter zur selben Zeit verändert werden.

---

13. Recording (Aufnahme)

13.1 Was ist Audio Recording?

Mit dem **Audio Recording** Feature ist es möglich, Ihr TRAKTOR Scratch Set in Echtzeit aufzunehmen. Sie können auch externe Quellen, die mit Ihrer Soundkarte verbunden sind, aufnehmen, wie z.B. Vinyl-Schallplatten, oder ein Mikrofon. Sie können sogar eine gerade aufgenommene Audiodatei benutzen, um sie in einem Deck wiederzugeben, wie Sie es mit den Tracks Ihrer Collection machen!

Konfiguration

Stellen Sie einen der vier zur Verfügung stehenden Kanäle als **Aufnahmequelle** ein.

- Verbinden Sie das Gerät, von dem Sie aufnehmen wollen wie in Kapitel 5.3 (Fortgeschrittene Setups) beschrieben.
- Öffnen Sie TRAKTOR Scratch *Preferences > Recording*.
- Wählen Sie den Kanal (**A**, **B**, **C**, oder **D**), den Sie dem Aufnahmesignal zugewiesen haben.
- Öffnen Sie **Page 4**, dort finden Sie das **Audio Recorder** Panel in den **Details**.

Beispiel: Wenn Sie die Summe, die aus Ihrem Hardware Mixer herauskommt, aufnehmen wollen, verbinden Sie den Aufnahmeausgang Ihres Mixers mit dem Input **IN 5|6** der AUDIO 8 DJ. Versichern SIe sich, dass Sie **Line** mit dem **MIC/ LINE Selector** und **IN 5|6** auf dem **SOURCE** Schalter gewählt haben.

Einstellen des Eingangspegels

Wenn Sie einmal Ihren Eingangskanal gewählt haben, sollten Sie Ihren Eingangssignalpegel testen.Dazu müssen Sie das **Audio Recorder** Panel in den **Details** benutzen.Sie finden es auf .

- Spielen Sie einen Track von einer Ihrer Eingangsquellen oder sprechen Sie ein paar Worte, falls Sie ein Mikrofon benutzen.
- Ihr Eingangspegel wird in den Pegelanzeigen des **Audio Recorder** Panels angezeigt.
- Benutzen Sie den **Gain** Knopf, um den Aufnahmepegel einzustellen – die Anzeige sollte Lautstärkespitzen im oberen Drittel aufweisen.
- Um Verzerrung oder Übersteuerung zu vermeiden, versichern Sie sich, dass die Pegel nicht die maximale Höhe des Anzeigenbereichs erreichen.

Aufnahme des Eingangssignals

- Öffnen Sie den **Audio Recorder** Ordner in der Baumstruktur links im **Browser**.
- Klicken Sie auf den **Record** Button im **Audio Recorder** Panel.
- TRAKTOR Scratch wird nun mit der Aufnahme des Eingangssignals beginnen.
- Die Aufnahme erscheint als Track im **Audio Recorder** Ordner und wird einen Zeitstempel im Namen tragen.
- Klicken Sie auf den **Record** Button im **Audio Recorder** Panel, um die Aufnahme zu stoppen.
- Sie können Ihre Aufnahme sofort in ein Deck ziehen und sie wiedergeben.

Gebrauch von Cut & Continue

Während der Aufnahme können Sie diese in einzelne *.wav Dateien aufteilen. Wenn Sie Ihren Mix als Audio aufnehmen, können Sie Ihre Aufnahme an Punkten teilen, die Sie fliegend setzen können.

Klicken Sie während der Aufnahme den **Cut** Button im **Audio Recorder** Panel.

- Die Aufnahme wird an diesem Punkt geschnitten und es wird eine neue *.wav Datei begonnen.
- Die *.wav Dateien werden im **Audio Recording Listenfenster** angezeigt.

Split at File Size (Bei Dateigröße teilen)

Eine andere Möglichkeit, Ihre Aufnahme zu teilen, gibt es mit der Voreinstellung **Split at File Size**. Dies erlaubt es Ihnen, eine Dateigröße (in Megabytes) festzulegen, bei der die Aufnahme geteilt werden soll. Diese Funktion ist extrem nützlich, um Ihre Aufnahmen in CD-Größenabschnitte zu teilen, um sie dann problemlos später zu brennen.

- Öffnen Sie TRAKTOR *Preferences > Recording.*
- Klicken Sie auf den Pfeil, um das **Split at File Size** Menü auszuklappen und wählen Sie eine Dateigröße.
- Jedes Mal, wenn die **Audioaufnahme** diese Dateigröße erreicht, wird die Aufnahme in einer neuen Datei fortgesetzt.

Löschen der letzten Aufnahme

Wenn Sie mit Ihrer **Audioaufnahme** nicht zufrieden sind, können Sie sie löschen.

- Öffnen Sie den **Audio Recordings** Ordner in der Baumstruktur links im **Browser**.
- Wählen Sie die Aufnahme, die Sie löschen möchten.
- Klicken Sie auf den **Delete** Button im **Audio Recorder** Panel.
- Ein Dialog wird erscheinen und nach Ihrer Bestätigung fragen.
- Wählen Sie **OK**.
- Die Aufnahme wird aus dem **Listenfenster** verschwinden.

Hinweis: Wenn Sie nicht möchten, dass dieser Dialog jedes Mal, wenn Sie **Delete** wählen, erscheint, wählen Sie die Option **Do not show again** an.

Bearbeiten der Eigenschaften der Aufnahme

Die Track Eigenschaften der **Audio-Aufnahme** können wie bei jedem anderen Track in Ihrer **Collection** bearbeitet werden, entweder "Inline" im **Listenfenster**, mit dem **Edit** Button oder durch die **Edit** Kontextmenü Option. Zusätzlich gibt es einen Button zum **Edit** Dialog des aktuell aufgenommenen Tracks im **Audio Recorder** Panel.

14. MIDI und Hotkeys

14.1 TRAKTOR mit MIDI und Hotkeys kontrollieren

Nahezu jedes Feature der TRAKTOR Scratch Bedienoberfläche kann durch **MIDI** oder durch **Hotkeys** (Tastaturkürzel) kontrolliert werden.Die Reaktion von TRAKTOR Scratch kann in einer großen Auswahl von Modi angepasst werden.

Diese Einstellungen können sehr komplex werden und können daher in einer Datei gespeichert werden und mit anderen Benutzern ausgetauscht werden. Diese Datei kann mit den und Buttons auf der oder Seite der Preferences geladen und gespeichert werden.

TRAKTOR Scratch kommt mit einem Set von Zuweisungen für die **Hotkeys**, die im Willkommens-PDF der Software dokumentiert sind.

Sie finden diese Datei standardmäßig in Ihrem TRAKTOR Scratch Ordner; sie haben das Suffix ***.tks**.

Der folgende Abschnitt beschreibt, wie dieses Preset angepasst werden kann und wie Sie Ihre eigenen und Presets erstellen können.

14.2 Tastatur Hotkeys

- Öffnen Sie TRAKTOR *Preferences > Hotkey & MIDI Setup > Hotkey Setup*.
- Klicken Sie auf den **Add** Button und wählen Sie *Deck > View > Deck Select Focus*.
- Klappen Sie das **Controller Attribute** Menü aus und wählen Sie **Deck A**.
- Klicken Sie auf den **Learn** Button.
- Drücken Sie die gewünschte Taste auf Ihrer Tastatur, z.B. **y**.Der Buchstabe **y** wird im Controller-Fenster neben dem **Learn** Button auftauchen und auch in der Controller Liste unter der **Assigned** Kolumne.
- Wählen Sie **OK**.
- Nun können Sie **Deck A** fokussieren, indem Sie die Taste **y** drücken.
- Um die Zuweisung dieser Taste zu löschen, klicken Sie den **Reset** Button neben dem **Learn** Button.
- Um die Option ganz von der Liste zu entfernen, drücken Sie **Delete**.

Ändern einer vorhandenen Hotkey Zuweisung

Wahrscheinlich werden Ihnen bestimmte Zuweisungen der voreingestellten nicht gefallen.In diesem Falle können Sie die Konfiguration nach Ihren Wünschen verändern.

- Öffnen Sie TRAKTOR *Preferences > Hotkeys & MIDI Setup > Hotkey Setup* und blättern Sie durch die Liste.
- Sie können die Liste nach den zugewiesenen **Hotkeys** sortieren, um eine bestimmte Zuweisung zu finden.
- Wählen Sie eine Zuweisung und ändern Sie die Einstellungen in den Details unterhalb der Liste.
- Um eine andere Taste zuzuweisen, drücken Sie den **Learn** Button und drücken dann die neue **Hotkey**.

14.3 MIDI Hotkeys

Konfiguration Ihres MIDI-Setups zur externen Gerätekontrolle

Bevor Sie TRAKTOR Scratch konfigurieren können, um es mit Ihrem MIDI-Gerät zu benutzen, müssen Sie zuerst die mitgelieferten Treiber installieren. Die Installation von MIDI-Gerätetreibern unterscheidet sich von Gerät zu Gerät.Sie sollten daher das Handbuch Ihres MIDI-Gerätes für die korrekte Installationsprozedur lesen.

Aktivierung Ihres Gerätes

Nachdem Sie die Treiber für Ihr MIDI-Gerät installiert haben, wird das Gerät im MIDI-Teil der **Preferences** erscheinen.Sie müssen das Gerät aktivieren, bevor Sie einen Parameter zuweisen können.

- Öffnen Sie TRAKTOR *Preferences > Hotkey & MIDI Setup > MIDI Interfaces.*
- Ihr MIDI-Gerät sollte nun angezeigt werden.
- Führen Sie unter der **Active** Kolumne einen Doppelklick auf das Feld neben dem Gerätenamen aus.Dies fügt ein **X** in die **Active** Box ein und aktiviert das MIDI-Gerät.

Hinweis: Wenn Ihr MIDI-Gerät nicht in der Liste auftaucht, sollten Sie TRAKTOR Scratch neu starten, damit es erkannt wird.Wenn Sie dies tun, vergewissern Sie sich, dass Ihr MIDI-Gerät an Ihren Computer angeschlossen und angeschaltet ist.

Auswahl eines MIDI-Kanals

TRAKTOR Scratch gibt Ihnen die Option, einen von 16 MIDI-Kanälen zu wählen oder MIDI-Messages von allen Kanälen zu akzeptieren.

- Öffnen Sie TRAKTOR *Preferences > Hotkey & MIDI Setup > MIDI Setup*.
- Standardmäßig ist **Channel** auf **OMNI** eingestellt.Das bedeutet, TRAKTOR Scratch wird nun alle eingehenden MIDI Control Messages von jedem Kanal akzeptieren, daher müssen Sie keinen Gedanken daran verschwenden, auf welchem Kanal Ihr MIDI-Gerät überträgt.
- Wählen Sie **Lock OMNI**, wenn Sie den MIDI-Kanal nicht ändern möchten.
- Wenn Sie wollen, dass TRAKTOR Scratch MIDI-Messages von einem speziellen MIDI-Kanal empfängt, klicken Sie den Pfeil neben **Channel** und wählen Sie einen MIDI-Kanal aus dem Ausklappmenü.

Zuweisung von MIDI-Knöpfen und -Buttons zu TRAKTOR Scratch

Um einem MIDI-Controller Funktionen zuzuweisen, öffnen Sie TRAKTOR *Preferences > Hotkey & MIDI Setup > MIDI Setup*.

- Wählen Sie einen Regler aus, wie Sie es auch bei mit **Hotkeys** gemacht haben.
- Um einen speziellen MIDI-Knopf oder -Button zuzuweisen, drücken Sie den **Learn** Button und senden Sie **MIDI** Daten, indem Sie den Knopf oder Button, den Sie zuweisen möchten, bewegen.
- Wenn die MIDI-Verbindung zu Ihrem Controller in Ordnung ist, werden Sie den MIDI-Signaltyp, den TRAKTOR Scratch erhält, im Fenster unter dem **Learn** Button sehen.
- Wenn nichts passiert, überprüfen Sie Ihr MIDI-Setup (siehe vorheriger Abschnitt).

14.4 Verwaltung Ihrer MIDI- und Hotkey-Dateien

Duplicate (Duplizieren)

Wenn Sie ähnliche Kontrollzuweisungen hinzufügen wollen, wie z.B. bei **Deck Select Focus**, gibt es ein vereinfachtes Verfahren: **Duplicate** (Duplizieren).Dies erstellt eine identische Zuweisung.

- Klicken Sie auf eine Zuweisung in der Liste.
- Klicken Sie den **Duplicate** Button.

- Eine weiterere identische Zuweisung wird im Fenster erscheinen.
- Klicken Sie auf **Controller Attributes** und wählen Sie einen anderen **Channel Type** (z.B. **Deck B**).

Delete (Löschen)

Wenn Sie eine Zuweisung nicht mehr in Ihrer Liste haben wollen, können Sie sie auch löschen (englisch: **Delete**).

- Klicken Sie auf eine Zuweisung in der Liste.
- Klicken Sie auf den **Delete** Button.
- Die Zuweisung wird von der Liste gelöscht.

Reset (Zurücksetzen)

Wenn Sie den **Reset** Button oben im **Preferences** Fenster klicken, wird TRAKTOR Scratch die Liste mit den MIDI-Zuweisungen augenblicklich leeren.

Wichtig: Sie können dieselbe **(MIDI) Hotkey** mehr als einer Funktion zuweisen, was in bestimmten Situationen besonders nützlich sein kann, in anderen aber unerwünscht.Wenn Sie dieselbe **(MIDI) Hotkey** mehr als einer Funktion zuweisen, werden beide Zeilen rot aufleuchten.

MIDI/ Hotkey Pages

Das und Setup hat jeweils mehr als eine Seite (Page).Das Ausklappmenü über der Tabelle mit den Zuweisungen zeigt die ausgewählte Page (1-3).

Das Wechseln von einer zur anderen **MIDI/ Hotkey Page** ändert alle zugewiesenen Tasten und MIDI-Steuerungen – als würden Sie eine total neue Zuweisungsdatei laden, mit dem Unterschied, dass der Wechsel nahtlos ist und mit einer Hotkey oder einem MIDI-Kommando angesteuert werden kann.

Die Zuweisungen für das Wechseln der Pages können Sie unter *Add > Pages > MIDI/ Hotkeys* finden.

MIDI Hotkey

Sie können beispielsweise einem MIDI-Knopf die Standard (**Default**) Empfindlichkeit zuweisen und zur feineren (**Fine**) Empfindlichkeit wechseln, wenn Sie zusätzlich noch die Taste F Ihrer Tastatur drücken.

Wählen Sie **Page#1** aus dem Ausklappmenü und weisen Sie über *Add > Deck Tempo > Deck Key* Hotkeys zu. Fügen Sie eine **Hotkey** zum Erhöhen und eine zum Erniedrigen des Wertes über den **Duplicate** Button und dem ensprechenden **Control Type** (**Inc** und **Dec**) zu.

- Wählen Sie **Page#2** aus dem Ausklappmenü und weisen Sie *Deck Key* die gleichen **Hotkeys** zu. Nun stellen Sie den **Control Type** auf **Fine**, indem Sie das entsprechende Ausklappmenü benutzen.
- Definieren Sie nun eine **Hotkey**, um zwischen den **MIDI Pages 1** und **2** zu wechseln und weisen Sie ihr den Buchstaben **F** zu.

Controller Types (Kontrolltypen)

- **Direct** wird benutzt, um Parameter innerhalb eines definierbaren Bereichs über Fader und Knöpfe zu kontrollieren.
- **Inc & Dec** werden benutzt, um Parameter innerhalb eines Bereichs mit Buttons oder Tasten auf Ihrem Keyboard zu kontrollieren, indem die Werte des Parameters schrittweise erhöht und erniedrigt werden.
- **Reset** wird dazu benutzt, einen Button oder eine Taste auf einen bestimmten Wert zurückzusetzen (z.B. wird der Pitchfader immer in die Mitte zurückgesetzt).
- **Toggle** wird dazu benutzt, um Buttons mit einem *An/ Aus* Status zu kontrollieren, z.B. den **Play/ Pause** Button.
- **Hold** wird dazu benutzt, Buttons zu kontrollieren, die einen Status solange beibehalten sollen, wie Sie gedrückt werden, z.B. der **Cue/ Pause** Button.
- **Trigger** wird für Regler benutzt, die eine Aktion auslösen sollen, z.B. **Deck Load Selected**.
- **Previous & Next** werden für Regler benutzt, mit denen Sie sich vorwärts oder rückwärts durch eine Liste bewegen können, z.B. **Browser List Window**.
- **Output** wird für MIDI Out benutzt, z.B. um LEDs blinken zu lassen.
- **Set Default** wird ähnlich wie der **Reset** Type benutzt.
- **Up & Down** wird zum Erhöhen und Erniedrigen von Werten benutzt.

Direktmodus für spezielle Hotkeys

Dies ist eine sehr innovative Ausweitung der momentanen Hotkeys für Bereichsregler wie z.B. Filterknöpfe oder den Key Knopf.Die Idee dahinter ist es, DJs ohne zusätzliche MIDI-Controller eine Möglichkeit zu geben, TRAKTOR Scratch effektiv und komfortabel zu benutzen - es ermöglicht Ihnen, einen Knopf herauf- und herunterzuziehen, ohne dass Sie mit der Maus über diesen speziellen Regler fahren oder auf ihn klicken müssen.

So wird's gemacht:

- Weisen Sie einem Parameter im **Hotkey Setup** eine zusätzliche **Hotkey** zu.
- Wählen Sie **Direct** als **Control Type**.
- Zurück in der Anwendung können Sie nun diese neue **Hotkey** mit einer Hand drücken, während Sie mit der anderen den Parameter sofort ändern können, indem Sie die Maus bewegen oder das Touchpad Ihres Laptops benutzen.

Auf diesem Weg können Sie verschiedene Parameter sehr schnell kontrollieren, was insbesondere für die Effekte praktisch ist.

MIDI Control Types (Kontrolltypen)

- **Analog Fader/ Knob Control** hat einen mechanischen Bereich, korrespondierend zu dem Bereich des Parameters.
- **Rotary (7Fh; 01h)** hat keinen mechanischen Bereich (endloser Knopf) und kontrolliert die Parameter mit kleinen Erhöhungen und Erniedrigungen.
- **Rotary (3Fh;41h)** ist ein spezieller Typ von **Rotary Encoder**, der Werte kleiner oder größer als die Mittelposition von 40h sendet.
- **Button** ist etwas mit einem *An/ Aus* Status, z.B. etwas, das Sie anschalten können.

Um die verschiedenen mechanischen Layouts zu adaptieren, kann die Bewegung von Controllern mit dem Button umgekehrt werden.

Die Beschleunigung und Empfindlichkeit von kann wie eine Maus konfiguriert werden.Das Mausrad und der Ball unterhalb der mechanischen Maus sind im Wesentlichen dasselbe wie ein **Rotary Encoder**.

Rotary Sensitivity (Empfindlichkeit des Rotarys)

Der Schieber entscheidet, wie weit der Controller sich pro Klick des bewegt. Wenn Sie einen Knopf haben, wird dies ihm einen festen Wert für hoch und tief geben.

- Wählen Sie einen Regler in der Liste der MIDI-Zuweisungen.
- Klicken Sie auf den Pfeil neben **Control Type** und wählen Sie **Direct** aus dem Ausklappmenü.
- Klicken Sie den Pfeil neben **Mode** und wählen Sie entweder **Rotary** oder **Rotary (signed)**.
- Sie haben nun die Kontrolle über den **Rotary Sensitivity** Schieber.

Rotary Acceleration (Beschleunigung des Rotarys)

Der **Rotary Acceleration** Schieber entscheidet, wie der Regler sich bewegt, wenn der Knopf mit höheren Geschwindigkeiten gedreht wird.

- Wählen Sie einen Regler in der Liste der MIDI-Zuweisungen.
- Klicken Sie auf den Pfeil neben **Control Type** und wählen Sie **Direct** aus dem Ausklappmenü.
- Klicken Sie den Pfeil neben **Mode** und wählen Sie entweder **Rotary** oder **Rotary (signed)**.
- Sie haben nun die Kontrolle über die **Rotary Acceleration** Schieber.

Soft Takeover

Standardmäßig werden die virtuellen Knöpfe und Schieber von TRAKTOR Scratch die Position des entsprechenden Knopfes oder Schiebers Ihres MIDI-Controllers aufnehmen.Wenn Sie **Soft Takeover** wählen, funktioniert dies umgekehrt: Der Knopf oder Schieber Ihres MIDI-Controllers wird dort greifen, wo der Knopf oder Schieber von TRAKTOR Scratch verlassen wurde.

Inkrementelle und dekrementelle Controller

Controller, die inkrementell funktionieren, wie mit wiederholten Klicks von Buttons haben andere Optionen:

Auto Repeat (Automatische Wiederholung)

Wenn **Auto Repeat** angeschaltet ist, kann eine getriggerte Funktion wie **Increment** oder **Decrement** automatisch wiederholt werden, wenn die Taste oder der Button gedrückt gehalten wird.

Resolution

Die **Step Size** ist die Distanz, wie weit ein Regler sich hoch oder herunter bewegt. Das **Resolution** Menü erlaubt es Ihnen, die **Schrittgröße (Step Size)** ihrer vorwärts oder rückwärts zählenden Regler zu erhöhen oder erniedrigen.

- Benutzen Sie den Pfeil neben **Resolution**, um das Menü auszuklappen.
- Wählen Sie eine **Schrittgröße (Step Size)** aus dem Menü.

Diese Schrittgrößen sind dieselben, die für die Knöpfe der Bedienoberfläche der Software verfügbar sind.Beziehen Sie sich auf Kapitel 7.2 (Knopf- und Faderkontrolle), um mehr über die Knopf- und Fader-Empfindlichkeiten (Sensitivities) zu erfahren.

Speichern Ihrer Controller-Einstellungen

Wenn Sie die Konfiguration des Controllers fertiggestellt haben, können Sie sie als TRAKTOR Konfigurationsdatei speichern.Diese Datei kann auch auf andere Computer kopiert und in TRAKTOR Scratch geladen werden.

Save (Speichern)

Save

- Klicken Sie auf den Button **Save**.
- Ein Standarddialog Ihres Betriebssystems öffnet sich.
- Geben Sie den gewünschten Namen für die **Hotkey** Konfigurationsdatei ein.
- Klicken Sie den **Browse** Button, um nach einem Ordner zu suchen, wo Sie die Datei hinspeichern möchten.
- Wählen Sie **Save (Speichern)**.TRAKTOR wird Ihre Datei mit der Endung ***.tks** speichern.

Load (Laden)

- Wenn Sie eine **Hotkey** Datei laden wollen, klicken Sie auf den **Load** Button.
- Navigieren Sie zu Ihrer **Hotkey** Datei.
- Wählen Sie auf die Datei und klicken Sie dann auf **Open (Öffnen)**.

Reset (Zurücksetzen)

Wenn Sie den **Reset** Button oben klicken, wird TRAKTOR Scratch die Liste mit den Zuweisungen leeren.

15. Preferences

Dieser Bereich gibt einen Überblick auf jede Option, die im TRAKTOR Scratch Preferences Menü **gefunden werden kann.**Jede Voreinstellung in diesem Abschnitt taucht in der Reihenfolge auf, in der sie im Fenster erscheint.

15.1 Audio Setup

Soundcard (Soundkarte)

- **Audio Device**: Bitte wählen Sie Ihr Audio-Gerät. Ist die AUDIO 8 DJ verbunden, wird sie automatisch eingestellt. Wenn die AUDIO 8 DJ nicht verbunden ist, werden alle Kanäle automatisch zu Ihrer Onboard (Built-In) Soundkarte geleitet.
- **Sample Rate**Beachten Sie, dass eine höhere Sample Rate Ihren Computer mehr belastet als eine niedrigere.Der Standard ist 44.1 kHz.
- **Audio Latency**: Öffnen Sie das Bedienfeld der Soundkarte und wählen Sie einen Latenzwert. Niedrigere Latenzwerte belasten Ihren Computer mehr und eine zu niedrige Einstellung kann zu Audioausfällen und anderem unerwünschten Verhalten führen. Lesen Sie mehr über Latenz in Kapitel 17.1 (Was ist Latenz?)

Control Signal (Kontrollsignal)

Noise Gate (Rauschgrenze)

Dies ist der Grenzwert, den ein Signal überschreiten muss, um durch den Decoder zu gelangen.Der Wert wird in der Grafik des **Kontrollsignals** als roter Kreis angezeigt.Sollten Sie Probleme mit einem Wert von 0 haben, sollten Sie den Wert so einstellen, dass der *Lärm* (Bewegung in der Grafik bei ruhender Nadel) komplett im roten Kreis liegt.

Response (Ansprechverhalten)

Response beschreibt die Zeit, die gebraucht wird, bis Änderungen verfolgt werden. Ganz nach links eingestellt bedeutet eine schnelle Erkennung, ganz nach rechts gestellt, ist die Erkennung etwas langsamer, belastet aber Ihren Rechner weniger.

Turntable Left/ Right (linker/ rechter Plattenspieler)

Die Kontrollsignalgrafiken geben Ihnen einen groben Anhaltspunkt über die Qualität des **Kontrollsignals**. Weitere Informationen können Sie im **Scratch**

Panel finden, das genauer bereits in Kapitel 4 (Die Informationen des Scratch Panels) beschrieben wurde.

Record Speed (Schallplattengeschwindigkeit)

Setzen Sie ein Häkchen in das Feld **45 RPM Handling Mode**, wenn Sie lieber auf 45 statt auf 33 Umdrehungen pro Minute arbeiten.

15.2 Deck Preferences (Deck Voreinstellungen)

Loading (Laden)

Das **Loading** Menü gibt Ihnen die folgende Auswahlmöglichkeiten, um einen Track in ein Deck zu laden:

Security (Sicherheit)

- **No Loading Track while Deck is playing**: Schützt Sie davor, versehentlich einen Track in ein Deck zu laden, das im Hauptmix wiedergegeben wird.
- **Stop Deck at End of Track**: Stoppt die Wiedergabe eines Decks, wenn ein Track zu Ende gespielt wurde.

Reset Controls

- **Reset Deck Controls when Loading Track**: Setzt alle Deck Kontollen auf Ihre voreingestellten Werte zurück, wenn ein Track geladen wird.

Advanced (Fortgeschritten)

- **Auto Load next Track**: Dies veranlasst TRAKTOR, den nächsten Track automatisch aus der **Current Playlist** zu laden.
- **Cue to Marker when Loading Track**: Ist diese Option angeschaltet, wird der Track automatisch zum **Load Marker** gespult, wenn er geladen wird.

Scratch Mode (Scratch Modus)

- **Load next Track on Record Flip**: Wenn diese Option gewählt ist, können Sie den nächsten Track jeder **Playliste** durch das Umdrehen der Schallplatte laden.

Transport

Loops

- **Seamless Looping**: Senkt die Lautstärke am Anfang und Ende des Loops etwas ab, um den Klang nahtloser zu machen, ohne dass man Pops und Klicks im Audio hört.
- **Loop Autodetect Size**: Benutzen Sie diesen Schieber, um die Größe einzustellen, unterhalb der ein Track automatisch als Loop erkannt wird und von daher automatisch geloopt wird.Ein automatischer Loop zeigt die grünen Loop-Klammern am Anfang und am Ende.

Pitch (Geschwindigkeit)

- **Pitch Range**: Entscheidet über den Bereich der Tempokontrolle in den **Decks**.

Scratch Mode (Scratch Modus)

- **Switch to Absolute Mode in Lead-In**: Wenn Sie die Nadel in den **Lead In** der **Kontrollschallplatte** setzen oder den ersten Track der **Kontroll-CD** abspielen, wechselt der **Kontrollmodus** in den **Absoluten Modus**.
- **Switch to Absolute Mode after Loading**: Wenn Sie einen Track laden, wechselt der **Kontrollmodus** immer in den **Absoluten Modus**.

Cache

Ihnen werden die blinkenden, gelben Streifen über und unter der **Wellenform** aufgefallen sein. Dieser Bereich der Wellenform wird gepuffert ("*cached*"), was absolut nahtlose Loops und Sprünge durch den Track möglich macht. Die gelben Streifen hören auf zu blinken, wenn der ganze Track gepuffert wurde.

Wählen Sie aus, wieviel Megabyte pro Deck und Track gepuffert werden sollen, aber wägen Sie sorgsam ab:

- Wählen Sie **256 MB** für **Deck A & B**, bedeutet dies, dass mit Tracks in beide Decks geladen 512 MB Ihres Arbeitsspeichers (RAM) nur für das Handling beider Decks gebraucht wird.
- Darunter wird angezeigt, wie viel RAM Sie mit der momentanen Einstellung noch zur Verfügung haben.

Wichtig: Diese Einstellung ist abhängig von Ihren technischen Systemdaten. Je höher die Einstellung des **Cache** ist, desto mehr wird Ihr Computer belastet. Wenn Sie eine Einstellung wählen, lassen Sie immer genug "Luft" zur tatsächlichen RAM-Größe, insbesondere, wenn Sie Probleme mit Audioausfällen oder andere Schwierigkeiten mit der Performanz haben.

Sound & Mixer

Time Stretch Quality

Dies stellt die Qualität des "Time Stretchings" ein, wenn die **Key Lock** Funktion gebraucht wird.

- Benutzen Sie **Non Adaptive** mit einem langsameren Prozessor.
- Benutzen Sie **PSOLA** mit einem mittleren Prozessor.
- Benutzen Sie **Phase Vocoder** mit einem schnellen Prozessor.

15.3 Browser Preferences (Browser Voreinstelllungen)

Data Location (Dateispeicherort)

Dieses Menü enthält die Pfade zu den Speicherorten (Data Location) der verschiedenen Dateitypen, die in TRAKTOR Scratch benutzt werden. Klicken Sie auf einen **Browse** Button neben einem Dateityp, um seinen Pfad zu ändern. Die Dateien in diesen Pfaden werden genauer in Kapitel 9.1 (TRAKTOR Dateiformate und der TRAKTOR Ordner) beschrieben.

- Klicken Sie auf den **Browse** Button und navigieren Sie zum gewünschten Ordner, um die Dateipfade zu ändern.
- Um einen Musikordner (**Music Folder**) hinzuzufügen, klicken Sie auf den **Add** Button und navigieren dann zu Ihrem Musikordner.
- Sie können mehrere Musikordner (Music Folders) definieren.

Collection Preferences (Collection Voreinstellungen)

- **Import Music Folders at Startup**: Mit dieser Option werden bei jedem Start von TRAKTOR Scratch automatisch alle Tracks in Ihrem **Music Folder** importiert, die noch nicht importiert wurden.
- **Determine track time automatically (before analysis)**: Ist diese Option angewählt, schätzt TRAKTOR Scratch die Track-Zeit, bevor der Track analysiert wird.
- **Perform Automatic Background Analysis on Collection Load/Import**: Führt eine Analyse aller Tracks der **Collection** durch, die beim Import noch nicht analysiert wurden.
- **Perform Automatic Background Analysis when Loading into Deck**: Bei dieser Option wird die Analyse nur angesteuert, wenn Tracks in ein Deck geladen werden.

Hinweis: Die Analyse ist ein Prozess, der hohe CPU-Lasten hervorrufen kann. Da der Analyseprozess niedrig priorisiert ist, gibt es keine Gefahr, dass TRAKTOR Scratch selber verlangsamt, aber wenn Sie gleichzeitig mit TRAKTOR zusätzliche Software benutzen, wird diese langsamer als normal sein.

- **Show Consistency Check Report on Startup**: Mit dieser Auswahl wird der **Consistency Check Report** bei jedem Start von TRAKTOR Scratch durchgeführt. Dieser Report zeigt Informationen über Ihre **Track Collection** and und gibt Ihnen Optionen, diese zu verwalten.
- **ID3 Tag Mode**: Hier können Sie auswählen, wie die ID3 Tags in eine Musikdatei geschrieben werden sollen. **Standard** schreibt lediglich die Standard ID3 Tag Eigenschaften wie z.B. Artist, Song Title, Album Name usw. in die Tracks. **Extended Tags** schreibt Standard und TRAKTOR ID3 Tags wie z.B. **Record Label**, **BPM**, **Remixer**, **Producer**, **Key** usw. in die Tracks. **Ext. Tags & Stripe** speichert Standard und TRAKTOR ID3 Tags in die Musikdateien und darüber hinaus noch die Gesamtwellenform (**Stripe**).
- **Ignore Cued Tracks in History**: Mit dieser Auswahl werden Tracks, die Sie vorgehört haben, aber *nicht* gespielt haben, nicht in der **History** (unter **Playlists** im **Browser Tree**) auftauchen.

BPM Ranges (BPM Bereich)

Analyze BPM Range: Geben Sie die Minimal- und Maximalwerte der Beats per Minute (BPM) an, die Ihre Tracks üblicherweise haben, um TRAKTOR Scratch's BPM-Analyse zu helfen, den geeigneten Wert zu finden.

Es ist ratsam, den Bereich möglichst klein zu halten und das Verdoppeln des Wertes zu vermeiden (z.B. wäre 80 - 159 BPM besser als 80 - 161 BPM).

Wir glauben, dass Tracks mit über 250 BPM und unter 40 BPM nicht mehr Musik genannt werden können, daher werden höhere oder niedrigere Werte nicht akzeptiert.

Live Settings (Live Einstellungen)

Allow Inline Editing in List Window: Wenn diese Option abgewählt ist, ist das **Inline Editing** der Track Tags im List Window nicht erlaubt, um vor ungewollten Änderungen während eines Live Sets zu bewahren.

Wählen Sie diese Option an, wenn Sie Tracks zu Hause vorbereiten, um schneller auf die Tags zugreifen zu können.

15.4 Recording (Aufnahme)

Recording Source (Aufnahmequelle)

Extern Recording Input: Wählen Sie den Eingangskanal von TRAKTOR Scratch, der die externe Audioquelle empfängt.

Directory (Verzeichnis)

Hier wird der Dateipfad ausgewählt, in den Ihre Audioaufnahmen gespeichert werden sollen.

Prefix (Präfix)

Hier wird das Präfix des Dateinamens jeder Aufnahme definiert.

Split at File Size (Bei Dateigröße teilen)

Aufnahmen werden jedesmal geteilt, wenn eine bestimmte Dateigröße erreicht wird. Wenn Sie keine Dateigröße auswählen, wird die Aufnahme in einer ganzen Datei resultieren.

Hinweis: Eine aufgenommene *.wav-Datei kann sehr groß werden, so dass das Aufteilen in mehrere Dateien oft eine gute Idee ist!

15.5 Hotkey and MIDI Setup (Hotkey und MIDI Einstellungen)

Hinweis: Für detaillierte Anleitungen zum Konfigurieren dieser Voreinstellungen, lesen Sie bitte Kapitel 14 (MIDI und Hotkeys).

Hotkey Setup

Dieses Menü wird dazu benutzt, Tasten Ihrer Tastatur den verschiedenen Features von TRAKTOR Scratch zuzuweisen. Erstellen Sie eine Zuweisung mit **Add**, klicken Sie **Learn** und drücken Sie die gewünschte Taste Ihrer Tastatur, um sie zuzuweisen.

Beobachten Sie, wie die verfügbaren **Controller Attributes** sich abhängig von der gewünschten Zuweisung ändern und wie verschiedene Einstellungen das Verhalten der Zuweisungen beeinflussen.

Sie können Zuweisungen hinzufügen und sie einem speziellen Deck zuweisen oder dem fokussierten Deck.

Laden (**Load**) und speichern (**Save**) Sie Ihre Einstellungen und tauschen Sie sie mit anderen DJs aus.

MIDI Interfaces (MIDI-Schnittstellen)

Dieses Menü zeigt alle entdeckten MIDI-Schnittstellen an, die mit Ihrem Computer verbunden sind. Führen Sie einen Doppelklick darauf aus, um ein **X** in die Box neben dem Gerät zu platzieren, um es aktiv zu machen.

MIDI Setup

Benutzen Sie dieses Menü, um die verschiedenen Regler Ihres MIDI-Gerätes den Features von TRAKTOR Scratch zuzuweisen.Erstellen Sie eine Zuweisung mit **Add**, klicken Sie **Learn** und bewegen Sie den gewünschten Knopf/ Fader/ Button auf Ihrem MIDI-Gerät, um ihn dem Feature zuzuweisen.

Beobachten Sie, wie die verfügbaren **Controller Attributes** sich abhängig von der gewünschten Zuweisung ändern und wie verschiedene Einstellungen das Verhalten der Zuweisungen beeinflussen.

Sie können Zuweisungen hinzufügen und sie einem speziellen Deck zuweisen oder dem fokussierten Deck.

Laden (**Load**) und speichern (**Save**) Sie Ihre Einstellungen und tauschen Sie sie mit anderen DJs aus.

15.6 Appearance (Erscheinungsbild)

Wave Display Options (Anzeigemöglichkeiten für die Wellenform)

- **Highlight Beat Markers**: Bei angeschalteter Funktion wird der **Beatgrid** heller und deutlicher sichtbar angezeigt.
- **Show Minute Markers**: Zeigt eine weisse Linie für jede Minute in der Gesamtwellenform (**Stripe**).
- **Channels**: Hier wird das Erscheinungsbild der Wellenform angepasst.Bei **Beats** werden nur die Beats des Tracks angezeigt. **Beats and Highs** zeigt die Beats des Tracks mit den entdeckten Höhen des Tracks an. **Beats and Envelope** zeigt die Beats des Tracks mit den entdeckten Hüllkurven des Tracks an.
- **Colors**: Sie können aus drei Wellenform-Farben wählen.
- **Track End Warning Time**: Dieser Schieber stellt die Zeit ein, ab wann TRAKTOR Scratch Sie warnen soll, dass ein Track sich dem Ende neigt. Bei Erreichen dieser Zeit fängt die Wellenform an, rot zu blinken.

- **Play-Marker Position**: Entscheiden Sie, wie weit links oder rechts der **Play Marker** angezeigt werden soll.
- **Phase Meter**: Ist die Option **Show Phase Meter** abgewählt, wird der **Phase Meter** nicht dargestellt.Wenn Sie diese Option anwählen, können Sie den **Phase Meter** über der Wellenform sehen.

Miscellaneous (Verschiedenes)

- **Switch to Fullscreen on Startup**: Wenn Sie diese Option gewählt haben, wird sich TRAKTOR Scratch bei jedem Start im Vollbildschirmmodus öffnen und Ihren ganzen Computerbildschirm füllen.
- **Full Screen Mode**: Hier haben Sie die Möglichkeit, TRAKTOR Scratch bei der Auflösung, die auf Ihrem Computer eingestellt ist, den vollen Bildschirm füllen zu lassen (Desktop) oder bei einer Auflösung von 1024x768.
- **Show value when over Control:** Ist diese Option angewählt, zeigen Knöpfe wie **Gain**, **Master Volume** oder die **Effekt**-Knöpfe Ihren Wert, wenn Sie mit der Maus darüber fahren.
- **Font Size**: Wählen Sie eine Schriftgröße aus dem Ausklappmenü.Die Schriftgrößen variieren von klein (**small**) bis sehr groß (**huge**).Klicken Sie auf **Apply**.Die Schriftgröße wird dementsprechend im **Browser** geändert.
- **Hide Beatport:** Diese Option versteckt das Beatport Symbol vom **Browser Tree** und den **Find More** Button vom **List Window**.
- **Reset Hidden Dialogs**: Setzt alle Dialoge zurück, die verborgen wurden, nachdem Sie die **Don't Show This Again** Checkbox (Diesen Dialog nicht mehr anzeigen) angewählt haben.

16. Tipps & Tricks

16.1 Rückwärts spielen

Manchmal möchten Sie einen Track z.B. als zusätzlichen Effekt rückwärts spielen. **Obwohl TRAKTOR Scratch so ein Feature nicht grafisch durch einen Knopf darstellt, können Sie ihm eine** Hotkey **zuweisen**:

- Öffnen Sie *Preferences > Hotkey & MIDI Setup > Hotkey Setup*.
- Fügen Sie einen neuen Regler für *Deck > Transport > Deck Reverse* hinzu.
- Starten Sie die Wiedergabe eines Tracks und sehen Sie, wie er nun rückwärts spielt.

Hinweis: Diese Methode kann nur auf ein laufendes Deck angewendet werden, diese Methode funktioniert nicht bei einem gestoppten Deck!

Hinweis: Diese Methode kann nur auf ein gestopptes Deck angewendet werden, diese Methode funktioniert nicht bei einem laufenden Deck!

16.2 Organisation der Playlisten

Standardmäßig gibt es nur ein Level im **Playlist/ Mixes** Ordner abgesehen von den vorinstallierten Ordnern **Demo**, **History**, **iTunes** und Mixes. Wenn Sie oft **Playlisten** erstellen, wird Ihnen dies bald unpraktisch erscheinen.

Wenn Sie also Ihre **Playlisten** in mehreren Ordnern organisieren wollen, verfahren Sie wie folgt:

- Schließen Sie TRAKTOR.
- Öffnen Sie den Windows Explorer oder den Mac Finder.
- Navigieren Sie zum Ordner *Eigene Dokumente/Traktor3/Playlists* auf dem PC oder *HD/[Benutzer]/Traktor3/Playlists* auf dem Mac.
- Fügen Sie Ihrem Betriebssystem gemäß neue Verzeichnisse (Ordner) hinzu.
- Verschieben Sie Playlisten in die gewünschten Ordner und organisieren Sie sie in den neuen Ordnern nach Belieben.
- Öffnen Sie TRAKTOR erneut, jetzt finden Sie diese neuen Verzeichnisse innerhalb des *Playlist/ Mixes* Ordner.

Dieser Tip kam von Forum User Electric Surge.

16.3 Gebrauch des Beatmashers in musikalischen Werten

Der **Beatmasher** ist ein einzigartiger Effekt, der das Signal an seinem Eingang abgreift und es in einem Puffer speichert. Dort wird es geloopt, verändert - und "zerhackt"!

Der **Length** Knopf bietet nur prozentuale Werte. Es gibt aber einen kleinen Trick, um in musikalischen Werten durch diesen Bereich zu schreiten.

So wird's gemacht:

- Führen Sie einen Rechts-/ Ctrl-Klick auf das kleine **Plus** Symbol unterhalb des Length Buttons aus.
- Wählen Sie **Coarse** aus dem Ausklappmenü.
- Ändern Sie nun den Wert in Schritten, die direkter zum Tempo des Decks passen, indem Sie entweder die Maus über den **Length** Button klicken, halten und nach oben oder unten ziehen oder über das Klicken der **+** und **–** Symbole.
- In der Minimalposition des **Length** Buttons ist das Audiomaterial, das aus dem Puffer wiedergegeben wird, genau 1/32tel Note lang.
- Die nächsten Schritte entsprechen 1/16tel, 2/16tel, 3/16tel, 1/8tel (Mittelposition), 3/8tel, 2/4tel, 3/4tel und schließlich genau 1 in der Maximalposition.

Dies führt zu besseren Ergebnissen im Gebrauch des **Beatmashers**.

16.4 Abkleben der Kontrollschallplatte

Abkleben I: Absolutmodus

Sie können zwischen der **Scope** und der **Sticker** Ansicht (Markierungsansicht) hin- und herschalten, indem Sie auf das **Scratch** Panel klicken.

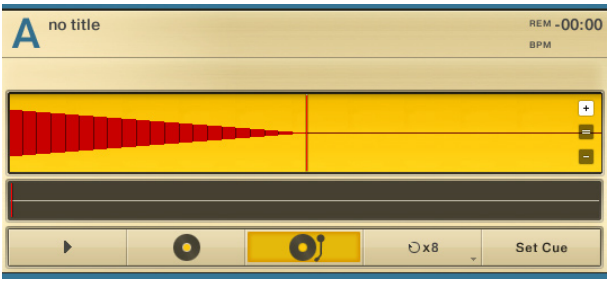
in der **Sticker** Ansicht sehen Sie eine kleine, weiße **Scheibe**, die schnell oder langsam vorwärts oder rückwärts bewegt, je nachdem, wie Sie den Plattenteller bewegen.

Sie können Ihre **Kontrollschallplatte** so markieren, dass die **Scheibe** auf der Bedienoberfläche immer mit dem Aufkleber auf der Platte übereinstimmt.

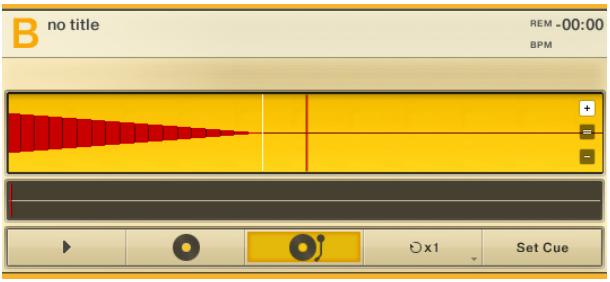
- Setzen Sie die Nadel auf die Platte und lassen Sie sie laufen, ohne dass ein Track geladen ist.Außerdem müssen Sie sich im **Absolutmodus** befinden.
- Kurz nachdem die **Rote Fahne** endet, sehen Sie eine weiße, vertikale Linie, die den Anfang des **Kontrollsignals** anzeigt.

- Die **Scheibe** im **Scratch** Panel sollte nun auf "12 Uhr" stehen.
- Nun markieren Sie Ihre **Kontrollschallplatte** mit einem Aufkleber ebenfalls "auf 12 Uhr".
- Laden Sie einen Track in ein Deck und lassen Sie ihn im **Absolutmodus** laufen.
- Immer, wenn die Scheibe in der Bedienoberfläche "auf 12 Uhr" steht, befindet sich die Markierung auf der Platte ebenfalls auf "12 Uhr".

Deck A mit dem **Kontrollsignal** genau auf 0, **Deck B** um eine Viertelrunde gedreht.



Deck A mit dem **Playmarker** genau auf 0.



Deck B mit dem **Playmarker** um genau eine Viertelrunde gedreht.

Hinweis: Da die Position auf der Platte mit der Position des **Kontrollsignals** übereinstimmen muss, funktioniert diese Methode nur im **Absolutmodus**.

Abkleben II: Relativmodus

Vielleicht haben Sie schon einmal Turntablists gesehen, die mehrere Aufkleber zur Orientierung auf Ihren Platten verwenden. Aus der digitalen Sicht heraus kann man diese Aufkleber als **Cue Punkte** verstehen.

Wenn Beatjuggling und Scratchen Ihre Leidenschaft ist, haben Sie üblicherweise keine Zeit, um am Computerbildschirm nach diesen **Cue Punkten** zu suchen. Ihre Augen sind auf die Hardware Decks fixiert. Hier ein Tip für die DJs, die bereits vertraut sind mit dem Konzept des Markierens von Platten mittels Aufklebern.

Wenn Sie nicht wissen, wie das Abkleben von Schallplatten funktioniert, suchen Sie bitte im Internet nach Turntablist Webseiten.

- Platzieren Sie die Aufkleber auf Ihren **Kontrollschallplatten**.Es ist egal, wo Sie sie hinkleben.
- Laden Sie einen Track in ein Deck.
- Wechseln Sie aus dem **Absolutmodus** (rechter Schallplatten Button unter der Wellenform ist **an**) in den **Relativmodus** (mittlerer Schallplatten Button ist **an**).
- Lassen Sie die Platte bis zu dem Punkt laufen, den Sie wieder aufrufen möchten.
- Klicken Sie auf den **Play** Button für den **Internen Modus**.Das **Kontrollsignal** ist nun von der Schallplatte entkoppelt.
- Drehen Sie die Schallplatte solange, bis der Aufkleber mit der Nadel übereinstimmt oder auf "12 Uhr" steht, je nachdem, wie Sie es lieber mögen.
- Klicken Sie erneut auf den **Relativmodus** Button.
- Nun können Sie die Position des Tracks so aufrufen wie mit "normalem" Vinyl!

Hinweis: Da die Position auf der Platte von der Position des **absoluten Kontrollsignals** entkoppelt sein muss, funktioniert diese Methode nur im **Relativmodus**.

16.5 Flugzeugmodus

Wenn die AUDIO 8 DJ nicht mit Ihrem Computer verbunden ist, weist TRAKTOR Scratch automatisch alle **Outputs** Ihrer *Onboard* oder *Built-In* Soundkarte zu.Dies ist das einfachste denkbare Setup und ist besonders dann praktisch, wenn Sie zu einem Auftritt fahren und neue Tracks vorhören oder vorbereiten wollen, z.B. im Flugzeug.

- Schließen Sie TRAKTOR Scratch.
- Trennen Sie die AUDIO 8 DJ von Ihrem Computer und starten dann TRAKTOR Scratch neu.
- Laden Sie einen Track in **Deck A**.
- Klicken Sie den **Play** Button unterhalb von **Deck A**.
- Sie sollten nun den Track aus Ihren eingebauten Lautsprechern spielen hören.
- Sie können nun verschiedene Vorbereitungen auf Ihren Auftritt tätigen, z.B. **Beatgrids** oder **Cue Punkte** setzen oder Track Tags im **Browser** editieren.
- Sie müssen also nicht die AUDIO 8 DJ mit Ihrem Computer verbinden, um Tracks vorzubereiten.

Hinweis: Da TRAKTOR Scratch für den Gebrauch mit einem externen Hardware Mixer entwickelt wurde, gibt es in der Software keine Regler für Crossfader oder EQs.

Hinweis: Nach dem Gebrauch von TRAKTOR Scratch im **Flugzeugmodus** und dem erneuten Verbinden der AUDIO 8 DJ wechselt die Software nicht automatisch zurück in den **Scratch Modus**. Öffnen Sie *Preferences > Audio Setup* und wählen Sie die AUDIO 8 DJ als Soundkarte aus, um zum **Scratch** Modus zurückzukehren.

17. Fehlersuche

TRAKTOR Scratch ist eine komplexe Software und es ganz normal, dass Sie einen Soundcheck machen müssen, nachdem Sie TRAKTOR angeschaltet haben, so wie Sie es auch mit einem regulären DJ-Setup tun würden. Das Hinzufügen von einer Soundkarte und einem Computer zum traditionellen DJ-Setup macht den Soundcheck komplexer, da noch mehr Komponenten falsch verbunden oder eingestellt sein können. Dieses Kapitel hilft Ihnen bei den üblichsten Problemen, die beim Gebrauch von TRAKTOR Scratch auftreten können.

17.1 Was ist Latenz?

Wie jedes digitale Gerät (einschließlich Hardware-Effektgeräten), das Audio in Daten und wieder zurück wandelt, fügt auch ein Computer dem Signal durch die Verarbeitung eine bestimmte Verzögerung hinzu. Glücklicherweise ist diese Verzögerung bei Verwendung eines modernen Computers und eines für kurze Latenzen optimierten Soundkarten-Treibers so gering, dass Sie sie nicht wahrnehmen. Die Latenz kann in günstigen Fällen bei 3 Millisekunden liegen, was in etwa der Verzögerung entspricht, die eintritt, wenn Sie Ihren Kopf einen Meter weiter von einer Schallquelle weg bewegen. Dennoch sind übliche Computer generell nicht für niedrige Latenzen ausgelegt, so dass Sie das Spiel in Echtzeit mit TRAKTOR aufgrund der Verzögerung als vielleicht als unbefriedigend empfinden.

Jedes Computergestützte Audio-System erzeugt etwas Verzögerung zwischen dem Audio-Eingang und -Ausgang. Dies hat zur Folge, dass Sie, wenn Sie mit einem MIDI-Gerät durch TRAKTOR Scratch spielen, eine ärgerliche Verzögerung zwischen dem Bewegen einer Taste und dem Klang bemerken werden. Auch die schnellsten Computer können nur eine bestimmte Anzahl von Rechenoperationen pro Zeiteinheit durchführen; die Erzeugung und Verarbeitung von Audio-Daten verlangt dem Computer eine Menge ab. Sie können aber trotzdem Maßnahmen ergreifen, um diese vom Computer verursachten Verzögerungen zu minimieren.

Glücklicherweise gibt es drei Hauptfaktoren, die Verzögerungen nahezu unerheblich machen, vorausgesetzt, Sie haben ein entsprechendes Computer-Setup (siehe Systemanforderungen).

- Die heutigen Multi-GigaHertz Computer sind so schnell, dass sie Latenzen dramatisch reduzieren.
- Mit der AUDIO 8 DJ werden für niedrige Latenzen optimierte Treiber mitgeliefert.

- TRAKTOR Scratch wurde darauf optimiert, so effizient wie möglich zu funktionieren.

Wie minimal geht maximal?

Eine Latzenz von 1.5 ms ist eine Annäherung an das theoretische Minimum, da immer etwas mehr Zeit benötigt wird, einen Keyboardanschlag in MIDI-Daten umzuwandeln, als NI's Software braucht, den digitalen Audio Out in einen Analogen umzuwandeln.Jedenfalls ist es wichtig zu wissen, dass ultra-niedrige Latenzeinstellungen (oder höhere Sampling Raten) Ihren Computer härter arbeiten lassen, was die Performanz beeinflussen kann.Hier sind ein paar Tipps für ein Leben mit Latenz.

Samples und Zwischenspeicher (Puffer)

Audio kann von einem Computer nicht kontinuierlich abgearbeitet werden, sondern muss sich die zur Verfügung stehende Rechenzeit mit anderen Prozessen teilen und daher warten, bis andere Operationen beendet sind. Deshalb sehen dir Treiber von Audio-Interfaces einen "Puffer" (engl. Buffer) vor, der eine bestimmte Anzahl von Samples nehmen kann. Eine Analogie wäre z.B. ein Schlauch, der das Wasser nicht kontinuierlich abgibt, sondern in Schwällen. Also werden Sie einen Tank benutzen, um das vom Schlauch kommende Wasser zu speichern und werden ein Ventil im Tank haben, das eine konstante Menge Wasser kontinuierlich und gleichmäßig abgibt.

Wenn der Tank (Buffer) groß ist, können Sie mehr Wasser für den Fall speichern, dass der Schlauch für eine Weile versiegt. Allerdings dauert es auch länger, bis der Tank gefüllt ist – und hier kommen wir zurück zur Latenz, die mit zunehmender Puffergröße ebenfalls zunimmt. Ein kleinerer Tank (oder kleinerer Puffer) braucht entsprechend weniger Zeit, bis er voll ist, muss aber auch am Eingang ziemlich regelmäßig versorgt werden.

Damit Sie eine Möglichkeit haben, die Größe des Audio-Puffers an Ihr System und Ihre Anforderungen anzupassen, gehört zu den Treibern aller ASIO-kompatiblen Audio-Interfaces und Soundkarten ein Kontrollfeld, in dem Sie die Latenz einstellen können. Diese wird entweder in einem Wert für die Samples pro Puffer angegeben oder einfach in Millisekunden.

Die AUDIO 8 DJ hält sechs vorkonfigurierte Einstellungen in Millisekunden für Sie bereit und darüber hinaus noch die Möglichkeit, die Werte selber einzustellen. Öffnen Sie *Start > Alle Programme > Native Instruments AUDIO 8 DJ Driver > Control Panel*. Lesen Sie mehr über das **Bedienfeld** der AUDIO 8 DJ in Kapitel 5.5 (Controol Panel - Bedienfeld).

Warnung: Verschiedene Typen von ASIO-Treibern

Es ist sehr wichtig, dass Sie den speziell für Ihre Audio-Hardware geschriebenen Treiber verwenden. Es gibt auch *generische* ASIO Treiber, die dann üblicherweise (für Windows) *ASIO DirectX Full Duplex* Treiber oder *ASIO Multimedia* Treiber genannt werden. Wenn Sie nicht sicher sind, welchen Sie benutzen sollen, probieren Sie sie alle aus und wählen Sie dann den mit der niedrigsten Latenz. Es sollte einen offensichtlichen und dramatischen Unterschied machen, wenn Sie den korrekten ASIO-Treiber benutzen.

17.2 Hardware Fehlersuche

NATIVE INSTRUMENTS Hardware Produkte entsprechen den höchsten professionellen Standards.Alle Produkte werden während der Entwicklungsphase ausgiebig in lebensechten Situationen getestet.Sollten Sie dennoch Probleme mit Ihrer Hardware haben, folgen Sie bitte diesen Schritten bei der Fehlersuche.

- Überprüfen Sie, ob Sie die aktuellsten Treiber und das jüngste Software Update installiert haben.Besuchen Sie die NATIVE INSTRUMENTS Website für weitere Informationen.
- Stellen Sie sicher, dass die AUDIO 8 DJ mit einem USB 2.0 Port Ihres Computers verbunden ist.
- Versichern Sie sich, dass sie direkt an einen USB-Port am Computer angeschlossen ist und nicht durch einen USB-Hub verbunden ist.
- Testen Sie ein anderes USB-Kabel.
- Entfernen Sie alle anderen USB-Geräte vom Computer (außer Maus und Tastatur).
- Versuchen Sie einen anderen USB-Port an Ihrem Computer.

Sie können mehr und detailliertere Informationen über diese Schritte in den folgenden Kapiteln finden.

Sollte Ihr Produkt dennoch umgetauscht werden müssen, wird Ihnen das Technik Support Team eine RA (Return Authorization) Nummer zuweisen, um die Verarbeitung Ihrer Umtauschware zu beschleunigen.

http://www.nativeinstruments.de/index.php?id=contactinfo_de

Pakete, die ohne die RA Nummer eingeschickt werden, können nicht genau zugeordnet und somit nicht richtig verarbeitet werden.

17.3 Wie überprüft man, ob der Treiber korrekt installiert wurde?

Auf PC sollte im Startmenü ein neuer Eintrag zu sehen sein: **Native Instruments AUDIO 8 DJ Driver**. Dort werden Sie die Hilfsanwendungen **Audio Statistics** und **Control Panel** finden. Versichern Sie sich, dass AUDIO 8 DJ mit dem Computer verbunden ist und öffnen Sie das **Control Panel** (Bedienfeld). Wenn alle Ausklappmenüs ausgegraut sind (d.h. es gibt keine Voreinstellungen in den Listen, keine Sample Raten und Bit Raten Werte), ist etwas mit der Verbindung nicht in Ordnung. Fehlt der **Native Instruments AUDIO 8 DJ Driver** Eintrag im Startmenü, wurde der Treiber sehr wahrscheinlich überhaupt gar nicht installiert.

Auf dem Mac finden Sie das NATIVE INSTRUMENTS USB Audio Control Panel Symbol in den System Preferences. Öffnen Sie das Control Panel (Bedienfeld), um zu sehen, ob das Gerät gefunden wurde. Wenn kein Gerät gefunden wurde, werden die Werte im Bedienfeld ausgegraut erscheinen. Wenn das NATIVE INSTRUMENTS USB Audio Control Panel Symbol hier fehlt, wurde der Treiber vermutlich überhaupt gar nicht installiert.

Wurde der Treiber nicht installiert, können Sie ihn mit dem Setup Programm installieren, wie in Kapitel 1 (AUDIO 8 DJ und TRAKTOR Scratch Software Installation) beschrieben.

Wenn das Gerät nicht erkannt wurde, gibt es ein paar Dinge, die Sie überprüfen sollten.

USB 2.0 erforderlich

Die AUDIO 8 DJ ist ein USB 2.0 Interface und wird nicht auf einem USB 1.0/1.1 Anschluss funktionieren.

Obwohl die Minimalleistung eines USB 2.0 Anschlusses 500 mA beträgt, haben wir ein paar wenige Fälle gesehen, in denen die USB 2.0 Ports an bestimmten Computern nicht die Minimalanforderungen leisten und daher nicht die offizielle USB 2.0 Spezifikation erfüllen.In diesem Fall sehen Sie evtl. eine Nachricht, dass es nicht genug Leistung gibt, um Ihr Gerät zu versorgen.

Es kann passieren, dass Ihre AUDIO 8 DJ knistert oder überhaupt nicht funktioniert.

Testen Sie ein anderes USB-Kabel

Ein defektes USB-Kabel kann durchaus für Audioausfälle oder andere Verbindungsprobleme verantwortlich sein.Es wird empfohlen, dass Sie ein anderes Kabel ausprobieren, wenn Sie Schwierigkeiten bekommen; versichern Sie sich, dass Sie ein Kabel mit dem offiziellen USB-Logo verwenden.

Gebrauch eines USB 2.0 Hub mit Stromversorgung

Es ist am Besten, die AUDIO 8 DJ direkt mit einem USB 2.0 Port an Ihrem Computer zu verbinden. Dennoch kann in bestimmten Situationen ein mit Strom versorgter USB Hub auch eine Lösung sein, falls Sie Probleme haben, Ihre AUDIO 8 DJ mit einem eingebauten USB-Port zu verbinden. In diesem Falle sollten Sie vermeiden, andere Geräte mit dem Hub zu verbinden, soweit Ihnen das möglich ist, da sie die Gesamtmenge an verfügbarer Leistung verringern.

USB-Energiespeichermodi deaktivieren

Sollten Sie Probleme mit AUDIO 8 DJ in Form von Abstürzen oder schlechter Performanz auf Windows Maschinen haben, ist der erste Schritt, die Energieverwaltung der USB-Hubs zu deaktivieren.XP aktiviert diese automatisch.Gehen Sie zum Gerätemanager (Systemsteuerung/ System/ Hardware) und führen Sie einen Rechtsklick auf den USB-Hub aus, um die Eigenschaften zu öffnen.Auf der Energieverwaltungsseite deaktivieren Sie alle Auwahlkästchen. Wiederholen Sie diesen Schritt für jeden Hub und starten Sie den Rechner neu.

Aktualisieren Sie den Treiber

Besuchen Sie für Updates des AUDIO 8 DJ Treibers regelmäßig die NATIVE INSTRUMENTS Website.

17.4 Wie man Brummschleifen vermeidet

Brummschleifen sind ein bekanntes Problem in jeder Umgebung, wo verschiedene elektrische Geräte an denselben Stromkreislauf angeschlossen sind. In komplexen Setups können die Ursache(n) des Störgeräusches schwierig auszumachen sein. Brummschleifen werden üblicherweise als Brummen oder Summen in Ihrem Audiosignal wahrgenommen, aber sie können auch andere Klänge von den am Stromkreislauf angeschlossenen Geräten übermitteln oder verstärken. Ein weit verbreitetes Problem ist z.B. dass Sie interne "Klick"-Sounds hören, die von Ihrem Computer verursacht werden.

Der Grund für die Störgeräusche ist normalerweise der Computer und seine internen Geräte oder Geräte, die mit dem Computer verbunden sind, wie z.B. externe Laufwerke (Beachten Sie, dass sogar, wenn das Netzteil Ihres Laptops nicht mit dem Strom verbunden ist, ihr Setup immer noch anfällig für Brummschleifen von externen Geräten mit ihren eigenen Netzteilen sein kann). Der Grund kann auch in jedem anderen Gerät (z.B. einem Fernseher), das mit demselben Mixer verbunden wird, gefunden werden.

Der Grund dafür, warum das Störgeräusch in den Monitorboxen-Eingängen vorhanden ist, hat mit einer Schleife im Aufbau der elektrischen Verbindungen und Audiokabelverbindungen in Ihrem Studio zu tun.Üblicherweise tritt diese Schleife durch die Erdung eines oder mehrerer dieser Kabel auf.Wenn wir dies im Kopf behalten, sollten uns die folgenden Punkte helfen, Brummschleifen zu eliminieren.

Versuchen Sie, die Schleife zu eliminieren

Wir gehen davon aus, dass Sie die AUDIO 8 DJ mit einem Mixer verbunden haben, daher ist der erste Schritt bei der Fehlersuche, dass Sie alle Geräte von Ihrem Mixer trennen, die Sie derzeit nicht benötigen.Dies gilt auch für alle anderen Peripheriegeräte, die Sie mit Ihrem Computer verbunden haben (externe Datenspeicher, CD-Brenner usw.).

Unterbrechen Sie die Schleife mit einer DI-Box

Wenn Sie Ihre Probleme mit Brummschleifen nicht durch Entfernen von Equipment in den Griff bekommen, haben Sie immer noch die Möglichkeit, eine DI-Box (Direct Input) zwischen den AUDIO 8 DJ Ausgängen und den Mixer-Eingängen zu schalten (das ist dieselbe Art von Box, die benutzt wird, um ein Line-Level Instrument, wie z.B. eine Gitarre, zu verwenden). Die meisten dieser Boxen haben einen Massehebe-Schalter, dieser kann dazu benutzt werden, die Brummschleife zu unterbrechen und die Störgeräusche zu eliminieren. Eine DI-Box ist besonders zu empfehlen, wenn Ihr Mixer nur über unsymmetrische Eingänge verfügt.

17.5 Verwendung der AUDIO 8 DJ mit einem Laptop

Prüfen Sie die Latenz des Laptops

Prüfen Sie zunächst, ob Ihr Computer dafür geeignet ist, Echtzeitaudiovera rbeitung durchzuführen, ohne dass Sie Audioausfälle erleben.Audioausfälle (Dropouts) können von bestimmten Komponenten in Ihrem Computer verursacht werden.Bitte laden Sie sich ein Tool herunter, das Ihren Computer daraufhin prüft, ob er für Audioverarbeitung geeignet ist.Ein geeignetes Tool finden Sie auf: www.thesycon.de/deu/latency_check.shtml.Es ist keine Software-Installation notwendig, öffnen Sie einfach das Tool nach dem Download.

Das Tool wird berichten, ob Ihr Laptop Echtzeitaudiostreaming ohne Dropouts leisten kann (AUDIO 8 DJ nicht verbunden!).

Für den Fall, dass Ihr Computer nicht in der Lage ist, einwandfreie Audioverarbeitung zu bieten, wird das Tool Ihnen rote Latenzbalken anzeigen und dies in der Box unten berichten. Lassen Sie es mit beiden Einstellungen - AUDIO 8 DJ verbunden und nicht verbunden - laufen, um etwas über die Leistung Ihres Computers herauszufinden.

Vermeiden Sie geteilten Speicher (Shared Memory)

Es ist generell nicht zu empfehlen, Laptops mit Shared-Memory Grafikkarten zu benutzen.Eine Shared-Memory Grafikkarte greift auf denselben Speicher wie die CPU zu.Andere Grafikkarten haben Ihren eigenen Speicher, so dass der Haupspeicher für die Audioverarbeitung reserviert ist.Sie werden aber verfügbaren Speicher und Verarbeitungsleistung für Ihr Audioprojekt brauchen.

Vermeiden Sie den Batteriebetrieb

Es wird nicht empfohlen, den Laptop im Batteriebetrieb zu verwenden, da der Computer die Taktfrequenz der CPU herunterschrauben könnte.

Deaktivieren Sie Geräte

Entfernen Sie zunächst alle zusätzliche Hardware (Drucker, Scanner usw.), die Sie nicht brauchen, wenn Sie mit der AUDIO 8 DJ arbeiten. So muss der Computer keine überflüssigen Geräte verwalten.

Abgesehen davon sind Laptops oft mit eingebauten Geräten ausgestattet, die die Audioverarbeitung stören. Ein Beispiel ist eine kabellose Lan-Karte. Haben Sie starke Audioasufälle, sollten Sie diese Geräte deaktivieren, wenn Sie mit der AUDIO 8 DJ arbeiten.

Windows XP

Öffnen Sie den Gerätemanager (Start > Ausführen > eintippen: devmgmt. msc).Sie können ein Gerät deaktivieren (z.B. den Netzwerkadapter), indem Sie auf Netzwerkadapter klicken und mit Doppelklick darauf den Eigenschaften-Dialog öffnen.Im unteren Teil des Dialogs können Sie das Gerät über ein Ausklappmenü deaktivieren.Bitte deaktivieren Sie es und drücken dann "OK". Sie sollten ein rotes Kreuz über dem Gerät sehen, was bedeutet, dass es deaktiviert ist.

Übliche eingebaute Geräte sind z.B. Netzwerkadapter, kabellose LAN-Karten, Bluetooth Ports, Infrarot Ports, Drucker Ports etc. Versuchen Sie, die Netzwerkadapter und die kabellose LAN-Karte zuerst zu deaktivieren, da diese üblicherweise die größten Probleme in der Audioverarbeitung auslösen. Versichern Sie sich, dass Sie keine Geräte deaktivieren, die für den Betrieb Ihres Laptops unentbehrlich sind. Hier ist eine Liste von Geräten, die Sie nicht deaktivieren sollten: System Timer, Tastatur, System CMOS/ Real Time Clock, Microsoft ACPI-Compliant System, Numeric Data Processor, Primary IDE Channel, Secondary IDE Channel, Graphics Controller, Ultra ATA Storage Controllers.

Macintosh OS X

Sollten Sie eine kabellose LAN-Karte installiert haben sowie Bluetooth, sollten Sie diese abschalten, wenn Sie die AUDIO 8 DJ benutzen (dies können Sie in der oberen OS X Menüleiste durchführen).

17.6 TRAKTOR Scratch startet nicht (oder stürzt beim Starten ab)

- Prüfen Sie die Systemanforderungen für TRAKTOR Scratch.Die Minimalanforderungen sind das wenigste, mit dem Sie auskommen können, aber oft reicht dies nicht für fortgeschrittenere Funktionen aus (z.B. Key Lock, Effekte).
- Versichern Sie sich, dass Sie die aktuellste Version von TRAKTOR Scratch benutzen.
- Versichern Sie sich, dass Sie nicht auf eine veraltete Applikation/ Verknüpfung geklickt haben.
- Entfernen Sie alle Audioschnittstellen und Computerperipheriegeräte wie Drucker, Scanner usw.
- Wenn nichts hilft, kontaktieren Sie den Support und senden Sie ihm Ihr Crashlog zu.

17.7 Tracks werden geladen, aber nicht wiedergegeben!

Wenn sich Ihre Wellenformen nicht bewegen, auch wenn Sie **Play** drücken, ist vermutlich etwas mit dem **Soundkarten Setup** nicht in Ordnung.

Prüfen des ausgewählten Audiogeräts

- Öffnen Sie TRAKTOR Scratch *Preferences > Audio Setup > Soundcard.*
- Versichern Sie sich, dass Sie die richtige Soundkarte ausgewählt haben.Die **Audio Device** Ausklappliste zeigt alle Soundkarten, die auf Ihrem Rechner installiert wurden.Mit TRAKTOR Scratch können Sie nur zwischen Ihrer Onboard/ Built-In Soundkarte und der AUDIO 8 DJ wählen.
- Wenn die AUDIO 8 DJ nicht in der Liste auftaucht, ist sie möglicherweise nicht korrekt installiert oder verbunden.Überprüfen Sie die mechanischen Verbindungen und die korrekte Installation der Soundkarte wie weiter unten beschrieben.
- Eventuell müssen Sie Ihre Soundkarte einmal abwählen und sie dann erneut auswählen..
- Falls dies nicht funktioniert, versuchen Sie, die AUDIO 8 DJ auszuwählen, mit **OK** zu bestätigen und dann TRAKTOR Scratch zu schließen und neu zu starten.

Prüfen des Audio Control Panels in Windows

Um die korrekte Installation Ihrer Soundkarte auf einem Windows-Computer zu überprüfen, verfahren Sie wie folgt:

- Öffnen Sie **Start > Systemsteuerung > Sounds und Audiogeräte > Audio**.
- Klappen Sie bei **Sound Wiedergabe > Standard Gerät** das Ausklappmenü aus und überprüfen Sie, ob Ihre Soundkarte in der Liste angezeigt wird.

Prüfen des Audio/ Midi Setups in Mac OS X

Um die korrekte Installation Ihrer Soundkarte auf einem Mac zu überprüfen, verfahren Sie wie folgt:

- Öffnen Sie **Macintosh HD > Applications > Utilities > Audio Midi Setup** und klicken Sie die **Audio Devices** Registerkarte.
- Klappen Sie unter **Default Input** das Ausklappmenü aus und überprüfen Sie, ob Ihre Soundkarte in der Liste angezeigt wird.

Die Decks spielen, aber es gibt keinen Sound!

Normalerweise ist mit den Treibern Ihrer Soundkarte und der Auswahl der Soundkarte alles in Ordnung, wenn die Decks spielen, aber mögliche Fehlerquellen sind die Art wie Sie die Soundkarte mit Ihrer Lautsprecheranlage oder dem Kopfhörer verbunden haben.

Schauen Sie auf das **Master Panel** und prüfen Sie, ob der **Master Level Meter** ein Ausgangssignal anzeigt.

Keine Master Level Aktivität

Wenn der **Master Level Meter** keine Ausgangsaktivität anzeigt:

- Überprüfen Sie, ob der **Master Volume** Knopf ganz oben ist.

Wenn Sie nach der Überprüfung dieser Einstellung immer noch keine Aktivität bekommen, sollten Sie den Support kontaktieren.

17.8 Die Decks spielen, der Master Level blinkt, aber es gibt keinen Sound!

Prüfen des Lautsprecher Setups

An diesem Punkt haben Sie so ziemlich jeden möglichen Routing-Fehler in TRAKTOR Scratch überprüft.Sie sollten nun die externen Verbindungen prüfen, inklusive Ihres Verstärkers und den Lautsprechern.

Ein guter Weg, die externen Verbindungen zu testen, ist es, die Audiokabel kurzzeitig von Ihrer Soundkarte zu entfernen.Sie sollten ein knallendes Geräusch oder ein Brummen hören, wenn Sie die Kabel herausziehen und alles mit dem Signalpfad nach der Soundkarte stimmt.

Hinweis: Bevor SIe die Kabel herausziehen, überprüfen Sie, ob Sie die Lautstärke an Ihrem Verstärker und Ihren Lautsprechern auf eine sichere Lautstärke herabgedreht haben, da es sonst zu Beschädigung Ihres Verstärkers oder des Lautsprechersystems kommen kann.

Wenn dieser Test ein positives Ergebnis hat, sollten Sie Ihr Audio Setup mit anderer Standard Musiksoftware auf Ihrem Computer testen.

Testen der Soundkarte unter Windows

- Öffnen Sie **Start > Systemsteuerung > Sounds und Audiogeräte > Audio**.

- Klappen Sie das Menü unter **Sound Wiedergabe > Standard Gerät** aus und wählen Sie Ihre Soundkarte oder Audiogerät.
- Öffnen Sie den **Windows Media Player** und laden und spielen Sie einen Song.
- Wenn Sie *keinen* Sound hören, ist Ihr Lautsprecher-Setup nicht korrekt konfiguriert.

Testen der Soundkarte unter Mac OS X

- Öffnen Sie **Macintosh HD > Applications > Utilities > Audio Midi Setup** und klicken Sie die **Audio Devices** Registerkarte.
- Klappen Sie jedes Menü für **Default Input**, **Output** und **System Output** aus und wählen Sie Ihr Audiogerät.
- Öffnen Sie iTunes und spielen Sie eine Audiodatei oder einen Song.
- Wenn Sie *keinen* Sound hören, ist Ihr Lautsprecher-Setup nicht korrekt konfiguriert.

17.9 Knallen, Klicken und/ oder Verzerrungen im Audio! Prüfen Sie Ihre Systemspezifikationen

Wenn Ihr System nicht die folgenden Anforderungen erfüllt, kann es vorkommen, dass Sie Knallen, Klicken und/ oder Verzerrungen in der Audiowiedergabe erfahren.

Mac:

G4 1.4 GHz, Mac OS 10.4.8 or Intel® Core™ Duo Familie, 512 MB RAM

USB 2.0 Schnittstelle

PC:

Pentium/ Athlon 1.4 GHz, Windows XP Service Pack 2, 512 MB RAM

USB 2.0 Schnittstelle

Erhöhen der Audio Latenz

- Öffnen Sie das Bedienfeld (**Control Panel**) der AUDIO 8 DJ.
- Klicken Sie auf den Pfeil neben der Latenz (**Latency**) und wählen Sie eine *höhere* Latency Buffer Größe.
- Erhöhen Sie die Latenz, bis TRAKTOR Scratch nicht mehr „knallt“, „klickt“ oder verzerrt.

Test mit der eingebauten Soundkarte

- Entfernen Sie die AUDIO 8 DJ.
- Verbinden Sie Ihr Lautsprecher-Setup mit der eingebauten Soundkarte Ihres Computers.
- Geben Sie einen Track in TRAKTOR Scratch wieder.
- Wenn die Wiedergabe durch Ihre eingebaute Soundkarte funktioniert, haben Sie vielleicht einen IRQ conflict (nur Windows) mit dem Slot oder Port an dem Ihre Soundkarte verbunden ist oder Sie müssen Ihre Soundkarte physikalisch an einen anderen USB Port anschließen.

Konfigurieren Sie Ihr Audiogerät physikalisch neu

USB

- Wenn Ihre Soundkarte per USB verbunden ist, verbinden Sie sie mit einem anderen USB-Port an Ihrem Computer.
- Versuchen Sie alle USB-Ports auf Ihrem Computer, bis Sie einen finden, der funktioniert.

Prüfen Sie Ihre IRQs (nur Windows)

IRQ steht für **Interrupt Request**.Dies ist der Weg, auf dem Windows den verschiedenen Geräten und Ports in Ihrem System Ressourcen vergibt.Wenn Ihre Soundkarte auf einem Port liegt, der einen IRQ mit anderen Geräten teilt, haben Sie möglicherweise einen **IRQ-Konflikt**.Dies bedeutet, dass Ihre Soundkarte nicht die Ressourcen erhält, die sie braucht, um problemlos zu funktionieren. Hier zeigen wir Ihnen, wie Sie einen **IRQ-Konflikt** feststellen können:

- Öffnen Sie **Start > Run** und geben Sie das Word **msinfo32** ein und drücken Sie OK.
- Es wird ein Systeminformationsfenster erscheinen.
- Klicken Sie das **Plus** (+) Zeichen neben **Hardware**.
- Klicken Sie auf IRQs.
- Ihre IRQs werden im Fenster zur Rechten angezeigt.
- Ihr USB-Port wird als USB Universal Host Controller in der Liste erscheinen.
- Wenn die IRQ-Nummer neben einem dieser Ports mit anderen Geräten in Ihrem System geteilt wird, haben Sie wahrscheinlich einen **IRQ-Konflikt**.In diesem Fall benutzen Sie die Instruktionen oben, um Ihre Soundkarte physikalisch mit einem anderen Port zu verbinden.

- Wenn dies nicht funktioniert und Ihr Computer ein Desktop-Rechner ist, können Sie eventuell die IRQ-Zuordnung im BIOS ändern (abhängig von Ihrem Motherboard).Bei den meisten Laptops können Sie die IRQ-Zuordnung nicht ändern.Sie müssen eventuell Ihr Betriebssystem neu installieren, um eine bessere IRQ-Zuordnung zu erhalten.

17.10 Die Wellenformen (oder andere grafische Elemente) stottern oder bleiben stehen!

Wenn die Grafik von TRAKTOR Scratch stottert oder stehen bleibt, folgen Sie denselben Instruktionen wie oben, d.h. prüfen Sie Ihre **System Spezifikationen**, erhöhen Sie die **Audio-Latenz** und testen Sie die **eingebaute Soundkarte**.

Erniedrigen Sie Ihre **Cache** Einstellungen und benutzen Sie eine niedrigere **Key Lock** Qualität.Lesen Sie auch die Kapitel zur Optimierung Ihres Computers.

17.11 Ich bekomme keine Antwort von meinem MIDI-Controller

Aktivieren des Controllers

- Öffnen Sie TRAKTOR *Preferences > Hotkey & MIDI Setup > MIDI Interfaces.*
- Versichern Sie sich, dass hier ein **X** in der **Active** Kolumne neben Ihrem MIDI-Gerät steht.
- Wenn Ihr MIDI-Gerät nicht in der Liste erscheint, ist es u.U. nicht korrekt verbunden oder installiert oder es wurde vielleicht erst nach dem Start von TRAKTOR Scratch eingesteckt.Sie sollten in jedem Fall versuchen, TRAKTOR Scratch neu zu starten.
- Klicken Sie auf **MIDI Setup** und benutzen Sie **Learn**, um Ihren Controller zu konfigurieren.

Prüfen Sie den Gerätemanager (Windows)

Wenn Ihr Gerät nicht in der Liste auch nach einem Neustart nicht erscheint, prüfen Sie Ihre MIDI-Konfiguration.

- Klicken Sie auf **Start** und führen Sie dann einen Rechts-/ Ctrl-Klick auf **Mein Computer** aus und wählen Sie **Eigenschaften > Hardware > Gerätemanager**.
- Klicken Sie auf das **Plus (+)** Zeichen neben **Sound, Video und Game Controllers**.
- Ihr MIDI-Gerät sollte hier aufgelistet sein.

- Wenn Sie hier ein gelbes Ausrufungszeichen (**!**) oder Fragezeichen (**?**) sehen oder es gar nicht erst aufgelistet ist, müssen Sie vermutlich die Treiber Ihres MIDI-Gerätes neu installieren oder sein Handbuch für weitere Fehlersuche konsultieren.

Testen Sie das MIDI Setup auf Mac OS X

- Öffnen Sie **Macintosh HD > Applications > Utilities > Audio Midi Setup** und klicken Sie die **MIDI Devices** Registerkarte.
- Ihr MIDI-Gerät sollte in der Liste auftauchen.
- Klicken Sie auf den **Test Setup** Button.
- Klicken Sie auf das MIDI-Gerätesymbol.
- Drücken Sie eine Taste oder bewegen Sie einen Regler auf Ihrem MIDI-Controller.Sie sollten einen kleinen Sound hören.

18. Optimierung Ihres Computers

18.1 Macintosh Optimierung

Zusätzliche Benutzer abmelden

Wenn Sie mehrere Benutzer-Zugänge auf Ihrem Computer haben, versichern Sie sich, dass Ihr Benutzerzugang der Einzige ist, der momentan angemeldet ist, indem Sie alle anderen zusätzlichen Benutzer abmelden.

Bildschirmschoner abstellen

- Öffnen Sie **System Preferences > Desktop & Screen Saver**.
- Wählen Sie die **Screen Saver** Registerkarte.
- Stellen Sie den Schieber für **Start Screen Saver** auf **Never**.

Machen Sie den Desktop statisch

- Öffnen Sie **System Preferences > Desktop & Screen Saver**.
- Wählen Sie die **Desktop** Registerkarte.
- Wählen Sie ein Bild für Ihren Hintergrund.
- Wählen Sie die Option **Change Picture** ab.

Verriegeln Sie das Dock.

- Öffnen Sie **System Preferences > Dock**.
- Klappen Sie das Menü neben **Minimizing Using** aus und wählen Sie **Scale Effect**.
- Wählen Sie die Optionen **Animate opening applications** und **Automatically hide and show the Dock** ab.

Entfernen des Dashboards (10.4 Tiger und darüber)

Suchen Sie im Internet nach OS X Dashboard Kill Applications. Es gibt mehrere zur Auswahl. Einige sind simple Applikationen, die Sie doppelklicken können, um das **Dashboard** zu starten und zu stoppen, andere sind Code-Zeilen, die in das **Terminal** eingefügt werden müssen.

Festplatten NICHT auf “schlafen” stellen

- Öffnen Sie **System Preferences > Energy Saver**.
- Wählen Sie **Put the hard disk(s) to sleep when possible** ab.

Sharing abstellen

- Öffnen Sie **System Preferences > Sharing**.
- Klicken Sie auf die **Services** Registerkarte.
- Wählen Sie **Personal File Sharing** und **Internet Sharing** ab.

Schließen aller anderen Applikationen

- Wenn noch andere Applikationen auf Ihrem Computer laufen, sollten Sie sie während des Gebrauchs von TRAKTOR Scratch abschalten.

18.2 Windows Optimierung

Prozessorzeitplanung (Processor Scheduling)

- Öffnen Sie **Start > Systemsteuerung > System**.
- Wählen Sie **Erweitert**.
- Wählen Sie **Systemleistung > Einstellungen**.
- Wählen Sie die **Erweitert** Registerkarte.
- Unter **Prozessorzeitplanung** wählen Sie **Hintergrunddienste**.

Visuelle Effekte

- Öffnen Sie **Start > Systemsteuerung > System**.
- Wählen Sie die **Erweitert > Systemleistung > Einstellungen > Visuelle Effekte** Registerkarte.
- Wählen Sie **Für optimale Leistung anpassen**.

Abschalten des Desktop-Hintergrundbildes

- Führen Sie einen Rechts-/ Ctrl-Klick aus auf **Desktop > Eigenschaften > Desktop**.
- Oben in der Liste unter **Hintergrund** wählen Sie **Keinen**.

Abstellen des Bildschirmschoners

- Führen Sie einen Rechts-/ Ctrl-Klick aus auf **Desktop > Eigenschaften > Bildschirmschoner**.
- Klappen Sie das **Bildschirmschoner**-Menü aus und wählen Sie **Keinen**.

Abschalten des schnellen Benutzerwechsels

- Wählen Sie **Start > Einstellungen > Systemsteuerung > Benutzerkonten**.
- Klicken Sie auf **Art der Benutzeranmeldung ändern** und wählen Sie **Schnelle Benutzerumschaltung ab**.

Energieschema abstellen

- Wählen Sie **Start > Einstellungen > Energie Optionen**.
- Stellen Sie das **Energieschema** auf **Immer an**.
- Klappen Sie das Menü für **Monitor abstellen** aus und wählen Sie **Nie**.
- Klappen Sie das Menü für **Festplatten abstellen** aus und wählen Sie **Nie**.

Schlafmodus abstellen

- Öffnen Sie **Start > Systemsteuerung** und führen Sie einen Doppelklick auf **Energieoptionen aus.**
- Wählen Sie die **Schlafmodus** Registerkarte und wählen Sie **Schlafmodus anstellen** ab.

Abstellen von Systemtönen

- Öffnen Sie **Start > Systemsteuerung > Sounds und Audiogeräte**.
- Wählen Sie die **Sounds** Registerkarte.
- Klappen Sie das Klangschema-Menü aus und wählen Sie **Keins**.

Abschalten von Systemwiederherstellung

- Öffnen Sie **Start > Systemsteuerung > System**.
- Klicken Sie auf die **Systemwiederherstellung** Registerkarte.
- Wählen Sie **Systemwiederherstellung auf allen Laufwerken deaktivieren.**

Schließen aller anderen Applikationen

Wenn noch andere Applikationen auf Ihrem Computer laufen, sollten Sie sie während des Gebrauchs von TRAKTOR Scratch abschalten.

19. Hilfe bekommen

Wenn Sie den Grund für ein Problem nicht finden können, bietet NATIVE INSTRUMENTS den registrierten Benutzern weit reichende Hilfe. Alle entsprechenden Links finden Sie im NI SERVICE CENTER.

19.1 Knowledge Base / Readme / Online Support

Öffnen Sie das NI SERVICE CENTER, um eine Reihe Links zu finden, die Sie zur NATIVE INSTRUMENTS Online Knowledge Base und zum Online Support führen.

Im Support Formular werden Sie nach allen Informationen zu Ihrer Hardware- und Software-Umgebung gefragt, um die Informationen für das Support Team besser aufzubereiten.Die Einträge, die Sie machen, sind mit Cookies versehen, so dass sie beim nächsten Mal, wenn Sie eine Support Anfrage stellen, automatisch eingesetzt werden.

In der Kommunikation mit dem Support Team sollten Sie so viele Informationen wie möglich hinzufügen, z.B. über Ihre Hardware, Ihr Betriebssystem und der Software-Version, die Sie benutzen, um die Hilfe zu erleichtern.In Ihrer Beschreibung sollten Sie Folgendes erwähnen:

- Wie kann das Problem reproduziert werden?
- Was haben Sie bereits alles getan, um das Problem zu beheben?
- Wie sieht Ihr Setup aus (inklusive aller Hardware)?
- Marke und technische Daten Ihres Computers

Wichtig: Bitte lesen Sie immer erst die Readme-Datei einer neuen Software-Version.Sie enthält wichtige Informationen und alle Änderungen aus letzter Minute, die beim Druck dieses Handbuches noch nicht verfügbar waren.

19.2 Forum

Im NATIVE INSTRUMENTS Benutzerforum können Sie Schwierigkeiten direkt mit anderen Benutzern und den Experten von NI, die das Forum moderieren, diskutieren.

Die Forumsadresse von TRAKTOR lautet:

http://www.nativeinstruments.de/forum_de/forumdisplay.php?f=105

19.3 Updates

Wann immer Sie auf Schwierigkeiten stossen, sollten Sie auch überprüfen, ob Sie das letzte Update installiert haben.Klicken Sie auf das TRAKTOR Scratch Logo oder öffnen Sie das NI SERVICE CENTER, um die Versionsnummer Ihrer Software anzuzeigen.Updats werden regelmäßig veröffentlicht, um bekannte Probleme zu beheben und die Software ständig zu verbessern.

20. Hotkeys (Tastaturkürzel)

TRAKTOR Scratch verfügt über mehrere hundert Funktionen, die völlig frei den Tasten Ihrer Computertastatur zugewiesen werden können!

Die für eine Live-Situation wichtigsten wurden bereits Tasten ihrer Computertastatur zugewiesen. Die Datei mit diesen Voreinstellungen heißt **TSKeyboard.tks** und befindet sich in Ihrem *Traktor3* Ordner.

Für weitere Informationen über das Laden und Speichern von einzelnen **Hotkeys** oder eines ganzen **Hotkey Presets** lesen Sie bitte Kapitel 14 (**MIDI und Hotkeys**).

Focus/ Layouts

Deck Focus Next	= Tab
Deck Focus Deck A	= Q
Deck Focus Deck B	= W
Layout #1 Page#1 (Performing)	= 1
Layout #1 Page#2 (Performing)	= 2
Layout #1 Page#3 (Performing)	= 3
Layout #1 Page#4 (Performing)	= 4
Layout #2 (Playback)	= 5
Layout #2 (Browsing)	= 6

Blättern

Browser List Select Up/ Down	= Pfeil Auf/ Ab
Browser List Select Page Up/ Down	= Bild Auf/ Ab
Browser List Select Top/ Bottom	= Pos1/ Ende
Browser List Extend Up/ Down	= Shift + Pfeil Auf/ Ab
Browser List Select All	= Strg + A
Browser List Delete Selection	= Entf
Browser Favorites Select 1-10	= F1-F10
Browser Search	= S

Loading (Laden)

Deck Load Selected in Deck A	= Strg + Pfeil Links
Browser Load Selected in Focus Deck	= L
Deck Load Selected in Deck B	= Strg + Pfeil Rechts
Unload Track from Focus Deck	= U

Wiedergabe

Deck Play/ Pause Focus Deck	= Leertaste

Loop

Deck Loop on/ off Deck A	= I
Deck Loop on/ off Focus Deck	= O
Deck Loop on/ off Deck B	= P

Scratch

Internal Mode	= 7
Relative Mode	= 8
Absolute Mode	= 9

Verschiedenes

Deck Time Stretch on/ off Focus Deck	= K
Deck Cue Set Deck A	= X
Deck Cue Set Focus Deck	= C
Deck Cue Set Deck B	= V
Deck Duplicate Deck A	= Strg + Shift + Pfeil Rechts
Deck Duplicate Deck B	= Strg + Shift + Pfeil Links

Index

Symbols

*.nml 76
*.nmx 76
*.tks 76
*.wav 76

A

Abkleben
  Absolutmodus 127
  Relativmodus 129
Absolutmodus 20
Add 124
  to Collection 70
  to Playlist as Next 68
  to Playlist at End 68
Advanced (Fortgeschritten) 119
  Control 45
Amount 103
Amt (Menge) 101
Analyse 56, 70
  BPM Bereich 122
  Track Tempo 87
Anpassen
  des Aussehens von Traktor Scratch 47
Appearance (Erscheinungsbild) . 124
Applikationsmenü 40
Apply (Bestätigen) 68
Audio 42
  Knallen, Klicken und/oder Verzerrungen 141
  LED 18
  Puffergröße 35
  Recorder 93
  Recording (Aufnahme) 107
  Setup 118
Ausrufungszeichen 60
Auto
  Analysis 56
  Backup 77
  Repeat 116

B

Backup 76
Bat 42
Beatgrid 86, 88, 89
  für von Vinyl aufgenommene Tracks setzen 91
BeatJump 92, 105
Beatmasher 127
Beatport 38, 55
  "Finde mehr" Button 59
Beatport Shop aktualisieren 68
Beats 124
  and Envelope 124
  and Highs 124
Benutzeroberfläche 40
  Bezeichnungen 40
  Knopf- und Fader-Kontrolle 44
BPM 93
  Estimate 56
  Range (Bereich) 122
Browse 121
Browser 44, 53
  Buttons 66
  Listenfenster 44
  Spalten 44
  Voreinstelllungen 121
Brummschleifen 136

C

Cache 81
Calibration
  Channel Swap 27
  ON 25
  Skipping (Springen) 27
Channels (Kanäle) 49, 124
Clear 70
Clock 43
Coarse 46
Collection Preferences
 (Collection Voreinstellungen).... 121
Colors (Farben) 50, 124
Consistency Check Report
 (Konsistenzüberprüfungsbericht) 61
Control CD
  Lead In 24
  Playback 24
  Scroll Zone 24
Controller Attributes 123, 124
Controller Types (Kontrolltypen) 114
Control Records 19
Control Signal (Kontrollsignal)... 118
Control Signal (Scope)
  bad 27
  good 26
Cue/ Pause..... 79
Cue/ Play 79
Cue Edit 93
Cue List 92
Cue Points
  Benennen..... 85
  Speichern..... 84
  Sperren..... 85
  spezielle Funktionen 86
  Springen 85
Cue to Marker when
 Loading Track..... 119
Current Playlist 73

D

Deck A, Deck B 103
Deck Preferences..... 119
Decks 44
Deck Verhalten 78
Deck Zuweisungsknöpfe..... 20
Default 46
Deinstallation AUDIO 8 DJ
  MAC 8
  PC..... 10
Deinstallation TRAKTOR Scratch
  Mac 9
  PC..... 11
Delay (Verzögerung) 104
Delete (Löschen)..... 66, 113
Demo Modus
  Service Center 18
Demo Playlist 18
Depth 105
Details
  Section 43, 48
Details Pages..... 43
Determine track-time automatically
 (before analysis)..... 121
Diamant..... 60
Direktmodus für
 spezielle Hotkeys 114
Downloads überprüfen 68
Duplicate (Duplizieren) 112
  Deck..... 96

E

Edit (Bearbeiten)..... 66
  Auswahl von Tracks 64
  Dialog..... 63
  einzelnen Track 64
  Tracks..... 63
Editieren abbrechen 67
Editieren bestätigen 67

Effekte 99
Routing 99
Einstellen
des Beatgrids 89
des Grids 88
Einstellungen 124
Empfindlichkeiten 46
Erhöhen der Audio Latenz 141
Export
Playlist 70
Printable 71

F

F:92 BP 100
F:92 LP 100
Favoriten 71
Feedback 104
Feineinstellung
der Position des Gridmarkers 91
File (Datei) 40
Filter 101
Fine 46
Flanger 105
Floating Cue Point (temporäre
Cue Punkte) 84
Flugzeugmodus 130
Font Size (Schriftgröße) 51, 125
Fortschrittsanzeige 44
Forum 148
Freeze 105
Fullscreen (Vollbildschirm) 51
Button 43
Mode 125

G

Grid Cue Point 86
Ground 30
Loops 136

H

Häkchen 60
Hardware Fehlersuche 133
Hardware Setup 12
Header (Kopfzeile) 41, 101
Headphones 30
Help (Hilfe) 41, 148
Hide Beatport 125
High 105
History Playlist 72
Hold 114
Hotkey 110
& MIDI Einstellungen 123
Ändern 111
Manage 112
Pages 113
Save 117
Setup 123
Standarteinstellungen 150

I

ID3
Tags 65
Ignore Cued Tracks in History ... 122
Import
Music Folders 53
Music Folders at Startup 121
Tracks 53
IN 1/2 OUT 1/2 (CH A) 29
IN 5/6 (CH C) 30
IN 7/8 (CH D) 30
In A In D 103
Inc & Dec 114
Inc and Dec 116
Inline Editing 63
Input 103
Mode 30
Input LEDs
grey 20

Insert Effects 99
Installation von AUDIO 8 DJ
MAC 7
PC 9
Installation von TRAKTOR Scratch
Mac 8
PC 10
Internen Abspielmodus 22
iPod 74

K

Kaufen
Vorgehörten Track 68
Key 83, 92
Keyboard Hotkeys 110
Knopf-Kontrolle 45
Kontroll-CDs 19
Kontrolle der Decks 78
Kontrollschallplatte
Lead In Zone 23
Scroll Zone 23

L

Latenz 131
Layouts 41
Layout Selector 43
Learn 110, 124
LFO 101
Listenfenster
Anpassen 52
Live Settings
(Live Einstellungen) 122
Load (Laden) 117, 119
Cue Point 86
Lock/ unlock 70
Loop 120
Autodetect Size (Auto-Erkennung von Loops) 98, 120
Button 80
Voreinstellungen 97
Löschen von Tracks 69
Low 105
Lupe 59

M

Markierungsansicht 28
Master 42, 93
Mausrad 46
Metadaten schreiben 68
MIC 30
MIC/ LINE Selector 30
MIC GAIN 30
Microfon Einstellung 32
Mid 105
MIDI 44, 110, 123, 150
Assign 112
Channel 112
Control Types 115
Hotkeys 110, 111, 112
IN/ OUT 30
Interfaces 124
Pages 113
Setup 124
MIDI-Controller 143
Min 46
Miscellaneous (Verschiedenes) .. 125
Display Options (verschiedene Anzeigeoptionen) 51
Missing Tracks (fehlende Tracks) . 62
Multicore Cables
Verbinden mit CD-Player 15
Verbinden mit Turntables 14
Music 55
Ordner 53

N
Nachrichtenmodus 48
NI Logo 43
Noise Gate (Rauschgrenze)..... 118
No Loading Track while Deck is playing..... 119
Non-Adaptive 83, 121

O
On..... 103, 106
Optimierung Ihres Computers
Mac 145
PC..... 146
Organisation der Playlisten 126
OUT 5/6 (CH C) 29
OUT 7/8 (CH D) 29
Output..... 114

P
Page..... 48, 92
Panels 48
Perform Automatic Background Analysis when Loading into Deck..... 121
Phase Meter..... 82, 125
Phase Vocoder..... 121
Pitch 81, 120
Range (Bereich) 82
Play..... 79
Marker Position..... 50
Playlist 69
Optionen 70
Sortieren..... 71
Plus and Minus Buttons..... 46
Pre-listening..... 56
Preferences (Voreinstellungen) 40, 118
Button 43
Presets 35
Preview Player 56
Previous & Next..... 114
PSOLA 83, 121

Q
Quant 105
Quantize 104
Quick Search..... 58

R
Read
Metadata..... 67
Rechtsklick/ Ctrl-Klick Funktionen... 46
Recording (Aufnahme) 107, 123
Cut & Continue 108
Eigenschaften..... 109
Eingangspegels 108
Eingangssignals 108
Konfiguration 107
Löschen 109
Source (Quelle) 123
Registrierung und Produktautorisierung 17
Relativmodus..... 22
Relocate (Wiederfinden)..... 68, 70
Missing Tracks 62
Rename 70
Reset..... 105, 113, 114, 117
Controls 119
Deck Controls when Loading Track 119
Hidden Dialogs 52
Resolution..... 116
Restore..... 90
Reverb (Hall) 105

Rotary (Empfindlichkeit des Rotarys)
Sensitivity 115
Rotate 106
Rückansicht und Verbindungen ... 29
Rückwärts spielen 126
Run Demo (Demo starten)
Service Center 18

S

Sample Rate.....35, 118
Samples und
Zwischenspeicher (Puffer) 132
Save 70
Schwierige Tracks und
einfache Lösungen 90
Scratch 92
Kalibrierungsprozess 25
Modus 119, 120
Seamless Looping
(Nahtloses Loopen) 97, 120
Security (Sicherheit) 119
Send 1, Send 2 ..... 48, 92, 103
Send Effekte 99
Setzen des Gridmarkers
(Grid Cue Point) 88
Show (Anzeigen)
Consistency Check on Startup . 62
in Explorer/ Finder
(Zeige in Explorer/ Finder) 69
Minute Markers 124
Minute Markers (Minutenmarker
anzeigen)..... 49
Overview (Überblick zeigen)..... 61
Phase Meter 125
Werte.....51, 125
Soft Takeover..... 116
Software
Installation 7
Starten 17
Sound & Mixer..... 121
Soundcard (Soundkarte) 118
Source..... 31
Speed..... 103
Split at File Size
(Bei Dateigröße teilen) 109
Status
LEDs 34
Stop Deck at End of Track 119
Suchen 57
Historie..... 60
in Playlists..... 68
Support 148
Switch 46
to Absolute Mode
after Loading 120
to Absolute Mode in Lead-In.. 120
to Fullscreen on Startup..... 51

T

Tempo
Einstellung 81
Testen
Eigene Musik 24
Lautsprecher Setup 140
Soundkarte..... 142
Soundkarte in Mac OS X 141
Soundkarte in Windows..... 140
Tick..... 89
Time Stretch Quality..... 83, 121
Tipps & Tricks 126
Toggle 114
Tooltip (Helferlein)
Konsole.....43, 48
Modus 48
Total Tracks..... 61
To Analyze..... 61
Track
Collection..... 74

Eigenschaften 63
End Warning Time (Warnung: Track-Ende)... 50, 124
Missing 61
Missing Stripe 61
Not Analyzed 61
Optionen 68
Symbole 60
To Analyze 62
TRAKTOR
Dateiformate 76
Ordner 76
Transport 120
Treiber 134
Trigger 114
Turntable left/ right 118

U

Up & Down 114
Updates 149
USB 30
Puffergröße 35
Sicherheitshaken 30
User defined Settings (benutzerdefinierte Einstellungen) 35

V

View (Ansicht) 41
Visuelles Einstellen des Beatgrids 88
Volume 31
Vorhören eines Tracks 56

W

Wave Display Options (Anzeigemöglichkeiten für die Wellenform) 49, 124
Wellenform Cache 81

Z

Zoom 80